INSTRUCTION MANUAL

SONIC THE HEDGEHOG 2™

SEGA

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichtoffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlußt, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luoi intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNENKUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alttiiksi vilkkuvien valojen tietyille valokuvioille. Alttius tietyille valokuvioille tai television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen **saattaa** aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näillä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.**

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der (Netzschalter auf OFF) gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1
③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1
③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegate anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

1. Cartuccia Sega
2. Pulsantiera di controllo 1
3. Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

1. Segas spelkassett
2. Styrplattan 1
3. Styrplattan 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

1. Sega Cassette
2. Controller 1
3. Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis -järjestelmäsi käyttöohjeen mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 paikalleen. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 paikalleen.
2. Varmista, että virta on katkaistu (kytkin on asennossa OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti loveensa.
3. Kytke virtakytkin asentoon (ON). Otsikkoruutu ilmestyy hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty, kytke virtakytkin asentoon (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti lovessaan. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen asentoon (ON).

Tärkeää: Varmista aina, että kytket virran pois päältä (OFF), ennenkuin asetat kasetin paikalleen tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

1. Sega-kasetti
2. Säätölaippa 1
3. Säätölaippa 2

Find the Chaos Emeralds!

Miles "Tails" Prower, the Fox, can't sit still when Sonic's around. Ever since Miles was a baby fox, he's dreamed of being like Sonic. He loves to run after Sonic, waving his 2 tails behind him, trying to keep up with his hero!

Mostly, Sonic lets him trail along. But sometimes, just to show off, Sonic explodes in a burst of super speed and leaves him behind. But Miles doesn't give up. He whirls his tails like a helicopter rotor and takes off flying until he catches up!

All the animals call Miles by his nickname, "Tails," because of his 2 special tails. And one day they saw an astonishing feat. . .

Finden Sie die Chaos-Smaragde!

Miles "Tails" Prower, der Fuchs, kann nicht stillsitzen, wenn Sonic in der Nähe ist. Er träumt bereits seit frühester Jugend davon, einmal so wie Sonic zu sein. Er liebt es, mit seinen beiden Schwänzen wackelnd, hinter Sonic herzurennen, obwohl er mit seinem Helden oft kaum Schritt halten kann.

Sonic läßt ihn meistens mitlaufen. Mitunter ist Sonic dieser normale Schritt jedoch zu langsam. In solchen Situationen steigert er sich blitzartig in einen gewaltigen Geschwindigkeitsanfall und läßt alles und jeden weit hinter sich. Doch Miles gibt nicht auf. Er wirbelt seine Schwänze wie einen Hubschrauber-propeller herum, hebt ab und fliegt, bis er Sonic eingeholt hat!

Wegen seiner beiden Schwänze ist Miles bei allen anderen Tieren unter dem Spitznamen "Tails" bekannt. Und eines Tages entdeckten Sie etwas Unglaubliches . . .

Trouvez les émeraudes Chaos!

Miles "Tails" Prower, le renard, ne peut pas rester en place lorsque Sonic rôde dans les parages. Lorsque c'était un bébé renard, il rêvait déjà d'être comme Sonic. Il adore lui courir après, en secouant ses deux queues, pour essayer de rattraper notre héros!

La plupart du temps, Sonic le laisse faire. Mais parfois, pour lui en imposer, il prend son élan à toute allure et le laisse loin derrière lui. Mais Miles n'abandonne pas si vite. Il se met à faire tourner sa queue comme l'hélice d'un hélicoptère et prend son envol jusqu'à ce qu'il le rattrape!

Tous les animaux appellent Mile par son surnom "Tails" à cause de ses deux queues. Un jour il se passa un fait exceptionnel. . .

¡Busque las Esmeraldas del Caos!

Miles "Tails" Prower, el Zorro, no puede estar quieto cuando Sonic se encuentra cerca. Desde pequeño, Miles sueña en ser como Sonic. ¡Le encanta ir tras Sonic, moviendo sus 2 colas, tratando de seguir a su héroe!

La mayoría de las veces, Sonic le deja que lo siga. Pero a veces, simplemente para alardear, Sonic explota en una ráfaga de supervelocidad y lo deja atrás. ¡Pero Miles no se rinde. Mueve sus colas como el rotor de un helicóptero y vuela hasta alcanzarlo!

Todos los animales llaman a Miles por su apodo, "Tails", debido a sus 2 colas especiales. Y un día vieron una proeza asombrosa. . .

Trovate gli Smeraldi del Caos!

Miles "Tails" Prower, la volpe, non riesce a stare fermo quando c'è Sonic in giro. Sin da quando era un piccolo volpacchiotto il suo sogno è stato di diventare come Sonic. Gli piace correre dietro a Sonic, agitando le sue due code mentre cerca di tenere il passo con il suo eroe!

Di solito Sonic lo lascia venire. Ma a volte, tanto per fargliela vedere, Sonic esplode in uno scatto di superenergia e se lo lascia dietro. Ma Miles non si arrende. Rotea le sue code come le pale di un elicottero e parte di volata fino a quando riesce a raggiungerlo!

Tutti gli animali chiamano Miles con il suo soprannome "Tails" (code), per le sue due code speciali. E un giorno vedono un'impresa eccezionale . . .

Leta rätt på kaossmaragderna!

Miles "Tails" Prower, räven, kan inte sitta stilla när Sonic är i närheten. Ända sedan han var en liten rävunge har han drömt om att få vara som Sonic. Han älskar att springa efter Sonic, viftande på sina två svansar, och försöka hänga med sin hjälte!

För det mesta låter Sonic honom få följa med. Men ibland så slicker Sonic iväg med en blixtrande superfart och lämnar honom efter sig, mest för att imponera. Men Miles ger inte upp. Han snurrar sina svansar likt rotorbladen på en helikopter, och flyger iväg tills han kommit ikapp!

Alla djuren kallar Miles för "Tails", ett smeknamn han fått på grund av sina två ovanliga svansar, och en dag så fick de se ett häpnadsväckande konststycke . . .

Zoek de Chaos Smaragden!

Miles "Tails" Prower, de vos, is onrustig als Sonic in de buurt is. Als sinds hij een baby vosje was, wilde hij net zo worden als Sonic. Hij rent vaak achter Sonic aan en probeert dan zijn held bij te houden!

Meestal rent Sonic niet zo hard, maar af en toe, gewoon om stoer te doen, sprint Sonic ervan door en laat hij hem achter. Maar Miles geeft nooit op. Hij draait met zijn staarten en vliegt door de lucht tot hij Sonic weer ingehaald heeft!

Alle dieren noemen Miles bij zijn bijnaam, "Tails", omdat hij 2 speciale staarten heeft. Totdat zij op een dag iets ongelofelijks zagen . . .

Etsi kaaoksen smaragdit!

Miles "Tails" Prower, pieni kaksihäntäinen kettu, on ihaillut Sonicia aina pennusta pitäen. Se ei vieläkään osaa pysyä aloillaan milloin Sonic on lähettyvillä, vaan juoksee sen jäljessä kahta häntäänsä heilutellen, jäljitellen sankariaan missä voi!

Sonic yleensä antaa Milesin roikkua kintereillään, mutta välillä jättää sen kauas taakseen, lähtien syöksyyn aivan kiusan vuoksi. Miles ei kuitenkaan jää sormi suussa seisoskelemaan, vaan pyörittää häntiään kuin potkuria, lentäen välimatkan kiinni tuossa tuokiossa!

Kaikki metsän asujat kutsuvat Milesia "Tailsiksi" sen kahden hännän johdosta. Eräänä päivänä ne saivat nähdä jotakin aivan uskomatonta . . .

They were all together in the forest, watching Sonic perform. Sonic would run, spin and jump in his Super Spin Attack. Then "Tails" would whirl like a turbo engine and blast off in his Super Dash Attack. What a show-off!

Suddenly, "Tails" just couldn't help himself. He took a running start, curled up his tails, and — whoosh — he was spinning like Sonic!

But now something frightening is happening. Sonic's friends are disappearing. In their place, nasty metal robots are popping up all over the island. The mad scientist Dr. Robotnik is at it again!

This time, Robotnik's planning a global disaster. He needs workers to create a doomsday machine that can take over the world. So he's trapping all the animals, turning them into robots, and forcing them to build his ultimate weapon, the Death Egg!

Sie waren alle zusammen im Wald und sahen Sonic bei seinen Kapriolen zu. Sonic rannte, wirbelte herum und vollführte seine Super-Wirbelattacke. Anschließend wirbelte Tails wie ein Turbomotor herum und demonstrierte seine Super-Blitzattacke. Was für eine großartige Show!

Plötzlich konnte sich Tails jedoch nicht mehr helfen. Er nahm Anlauf, kringelte seine Schwänze zusammen und — wamm! — wirbelte mit rasender Geschwindigkeit, genau wie Sonic!

Unterdessen ereignen sich jedoch furchterregende Dinge. Sonics Freunde verschwinden nach und nach. Stattdessen wimmelt es jetzt auf der Insel von Dr. Robotniks bösartigen Metallrobotern. Kein Zweifel, der verrückte Wissenschaftler hat wieder äußerst übliche Absichten!

Diesmal plant Robotnik die Herrschaft über die gesamte Welt. Er braucht Arbeiter zum Bau einer Höllenmaschine, mit deren Hilfe er die Macht über die Erde an sich reißen kann. Deshalb fängt er alle Tiere ein, verwandelt sie in Roboter und zwingt sie, die ultimative Waffe zu bauen — das Todesei!

Ils se trouvaient tous rassemblés dans la forêt pour assister aux performances de Sonic. Sonic courait, tournait et sautait pour démontrer sa super attaque en tornade. Ensuite, ce fut le tour de "Tails" qui actionnait son turbomoteur et montrait son attaque éclair. Quel spectacle!

Tout-à-coup "Tails" devint incontrôlable. Il prit son envol à vive allure, courba ses queues en hélice et, wrummm... il se mit à tournoyer comme Sonic.

C'est alors qu'une chose effrayante se produisit. Les amis de Sonic disparurent peu à peu. Des robots métalliques horribles se propagèrent sur l'île. Le Dr Robotnik, méchant homme de science, était de nouveau là!

Il prépare cette fois-ci un désastre mondial et il a besoin de collaborateurs pour créer une machine infernale et s'emparer du monde. C'est pourquoi il capture tous les animaux pour en faire des robots qui doivent construire l'arme ultime, l'Oeuf de la Mort!

Estaban todos juntos en el bosque, observando la actuación de Sonic. Sonic corría, giraba, y saltaba en su ataque con supergiro. En ese momento "Tails" voló como un turbomotor y despegó en su ataque con superlanzamiento. ¡Qué alarde!

De repente, "Tails" no pudo contenerse. Inició una carrera, hizo girar sus colas, y zas, ¡estaba girando como Sonic!

Pero ahora está sucediendo algo aterrador. Los amigos de Sonic están desapareciendo En su lugar, repugnantes robotes metálicos están surgiendo por toda la isla. ¡El malvado científico Dr. Robotnik a vuelto a las andadas!

Esta vez, Robotnik está planeando un desastre global. Necesita trabajadores para crear una máquina con la que conquistar el mundo. Por ello está atrapando a todos los animales, convirtiéndolos en robotes, y forzándolos a construir su más poderosa arma, ¡El Huevo Mortal!

Erano tutti insieme nella foresta, osservando le esibizioni di Sonic. Sonic correva, roteava e saltava con il suo superattacco roteante. Poi "Tails" iniziava a roteare come una turbina e esplodeva nel suo superattacco a scatto. Che spettacolo!

Improvvisamente, "Tails" non riuscì più a trattenersi. Partì di corsa, arricciò le code e in un batter d'occhi stava roteando come Sonic!

Ma ora sta succedendo qualcosa di spaventoso. Gli amici di Sonic stanno scomparendo e al loro posto odiosi robot metallici stanno spuntando in tutta l'isola. Il malefico dott. Robotnik è tornato in scena!

Questa volta Robotnik sta progettando un disastro mondiale. Ha bisogno di lavoratori per creare una macchina di distruzione che può conquistare il mondo. Per cui sta intrappolando tutti gli animali, che trasforma in robot e costringe a costruire la sua arma finale, l'Uovo della Morte!

Alla hade samlats i skogen för att titta på när Sonic uppträdde. Sonic sprang, snurrade runt och hoppade när han utförde sin super-spinnattack. Då började Tails att snurra likt en turbomotor och drog iväg i sin super-rusningsattack. Mycket imponerande!

Tails kunde inte hejda sig, och rätt vad det var så tog han sats. Han rullade ihop sina svansar och svisch! Nu spann han precis som Sonic!

Men nu håller något skrämmande på att hända. Sonics vänner försvinner. I deras ställe dyker elaka metall-robotar upp över hela ön. Det är den galne vetenskapsmannen, Dr. Robotnik, som är på gång igen!

Den här gången planerar Robotnik en världsomfattande katastrof. Han behöver arbetare som kan hjälpa honom att skapa en domedags-maskin, vilken kommer att kunna ta över hela världen. Därför fångar han alla djuren i fällor och förvandlar dem till robotar. Sedan tvingar han dem att bygga det slutgiltiga vapnet, det så kallade dödsägget!

Ze waren allen in het bos en ze keken naar Sonic. Sonic rende, draaide en sprong zijn Super Spin Aanval. "Tails" nam het tegen hem op en raasde als een turbo machine om daarna zijn Super Sprong Aanval te doen. Echte actie!

Plotseling kon "Tails" zich niet meer inhouden. Hij begon te rennen, rolde zijn staarten op en — woosh — hij rolde net zoals Sonic!

Op dit moment gebeuren er echter vreemde dingen. Sonic's vrienden verdwijnen. In hun plaats komen allemaal vreselijke metalen robots op het eiland. De gestoorde geleerde Dr. Robotnik is weer terug!

Deze keer wil Robotnik de wereld veroveren. Hij heeft arbeiders nodig die zijn afschuwelijke machine moeten bouwen waar hij de wereld mee in zijn macht wil krijgen. Daarom vangt hij de dieren en verandert hij die in robots die zijn machine moeten bouwen. Het Doods Ei!

Kuten aina, kaikki olivat katsomassa kuinka Sonic esiintyi, juoksien, pyörien, ja hyppien pyörresyöksyyn. Tails pyöri kuin turbomoottori, ja teki omia syöksyjään Sonicin takana kuin mikäkin pelle.

Yhtäkkiä, Tails ei enää pystynyt hillitsemään itseään. Se otti juoksevan lähdön, kokosi häntänsä kupeelleen — ja viuhahtaessaan lentoon huomasi pyörivänsä aivan kuin Sonic!

Nyt jotain kauheaa on tekeillään. Sonicin ystävät ovat katoamassa saarelta yksi toisensa jälkeen, ja niiden tilalle ilmestyy sitä mukaa iljettäviä metallisia robotteja. Näyttää siltä että hullu tohtori Robotnik on jälleen tcleuttamassa kolkkoja suunnitelmiaan.

Tällä kertaa Robotnik valmistelee koko maapallon tuhoa. Hän tarvitsee työntekijöitä rakentaessaan tuhonvempeletiä jolla hän pystyy valtaaman koko maailman, ja sitä varten pyydystää eläimiä jotka hän muuttaa roboteiksi. Robotnik kutsuu asettaan Kaimanmunaksi.

Robotnik now rules the factories, refineries and cities! He's grabbed control of everything — except the 7 Chaos Emeralds. These magnificent gems are believed to hold exceptional powers. With them, Robotnik could have the entire world in his grasp. And he'd never let go!

The Chaos Emeralds are buried somewhere on the island. Only one tough dude with spiky hair has the speed to find them first!

Help Sonic stop the devious scheme of the demented scientist! Spin like a speedball through space. Grab Power Sneakers and loop 'til you're dizzy. Twirl over twisting speedways and rocket through tunnels. Balance and blast across a bubbling ocean of oil!

Find the Emeralds, free the animals, and squash Robotnik forever!

Robotnik beherrscht jetzt sämtliche Fabriken, Raffinerien und Städte! Er hält alles in seinem eisernen Griff — außer den 7 Chaos-Smaragden. Den geheimnisvollen Juwelen werden magische Kräfte nachgesagt. Mit diesen Edelsteinen könnte Robotnik die ganze Welt an sich reißen. Und er würde nie mehr loslassen!

Die Chaos-Smaragde sind irgendwo auf der Insel vergraben. Nur ein furchtloser Held mit stacheligen Haaren ist schnell genug sie zu finden, bevor andere sie aufspüren!

Helfen Sie Sonic den teuflischen Machenschaften des wahnwitzigen Wissenschaftlers ein Ende zu bereiten. Wirbeln Sie durch die Gegend wie ein Komet im All. Greifen Sie sich Sprinterschuhe, und brettern Sie voran, bis Sie schwindelig werden. Rasen Sie über sich dahinschlängelnde Schnellstraßen und katapultieren Sie sich durch finstere Tunnel. Halten Sie Ihr Gleichgewicht, und fegen Sie über ein blubberndes Meer von Öl!

Finden Sie die Smaragde, befreien Sie die Tiere, und erledigen Sie Robotnik ein für alle Mal!

Robotnik dirige maintenant les usines, raffineries et villes. Il détient tout entre ses mains, sauf les 7 émeraudes Chaos. Ces magnifiques joyaux sont supposées avoir des pouvoirs exceptionnels. S'il les possédait, Robotnik pourrait dominer le monde entier. Et il ne lâcherait plus jamais prise.

Les émeraudes Chaos sont cachées quelque part dans l'île. Seul un héros robuste à la chevelure hirsute est assez rapide pour les retrouver rapidement!

Aidez Sonic à contrer les plans monstrueux de cet homme de science déments! Faites-le tournoyer comme une comète dans l'espace. Chaussez les basket magiques et courez à en avoir le vertige. Faites-le survoler les voies rapides et tortueuses et traverser les tunnels comme une fusée. Faites attention qu'il ne perde pas l'équilibre et aidez-le à surmonter les océans bouillonnants de pétrole!

Trouvez les émeraudes, libérez les animaux et écrasez définitivement Robotnik!

¡Robotnik gobierna ahora fábricas, refinerías, y ciudades! Se ha hecho con el control de todo, excepto de las 7 Esmeraldas del Caos. Estas magníficas joyas se cree que poseen poderes excepcionales. Con ellas, Robotnik podría dominar todo el mundo. ¡Y no lo soltaría nunca!

Las Esmeraldas del Caos están enterradas en alguna parte de la isla. ¡Solamente un bravo con pelo erizado posee la velocidad para buscarlas en primer lugar!

¡Ayude a Sonic a estropear el tortuoso esquema del demente científico! Tome las zapatillas de potencia y serpentee hasta sentir vértigo. Dé vueltas sobre las serpenteantes carreteras y láncese a través de túneles. ¡Guarde el equilibrio y vuele a través de un burbujeante océano de petróleo!

¡Encuentre las Esmeraldas, libere los animales, y aplaste de Robotnik para siempre!

Robotnik ora controlla fabbriche raffinerie e città intere. Si è impadronito del controllo di tutto, tranne i 7 Smeraldi del Caos. Si dice che queste magnifiche gemme abbiano poteri eccezionali. Se Robotnik riesce a impadronirsene il mondo intero potrebbe cadere nelle sue mani. E resterebbe suo per sempre!

Gli Smeraldi del Caos sono sepolti da qualche parte sull'isola. Solo un duro dai capelli spinosi ha la velocità necessaria a trovarli per primo!

Aiutate Sonic a bloccare la perfida trama dello scienziato pazzo! Roteate come una meteora nello spazio. Arraffate le superscarpe e filate! Schizzate attraverso le vie contorte e ruggite attraverso le gallerie come un razzo. Correte in equilibrio sopra un lago di olio ribollente!

Trovate gli Smeraldi, liberate gli animali e sconfiggete Robotnik per sempre.

Robotnik kontrollerar nu fabrikerna, raffinaderierna och städerna! Han har tagit kontroll över allt utom de sju kaossmaragderna. Dessa praktfulla ädelstenar tros innehålla speciella krafter. Med dem skulle Robotnik kunna hålla hela världen i sitt grepp, och han skulle aldrig någonsin släppa taget!

Kaossmaragderna ligger nergrävda någonstans på ön, och en tuff kille med taggigt hår är den ende som är snabb nog att finna dem först.

Hjälp Sonic att förhindra den vansinnige vetenskapsmannens sadistiska planer! Rotera likt en rugbyboll genom rymden, ta på dig ett par raket-gympadojor och gör loopingar tills du blir yr, snurra runt på slingriga motorvägar, störta genom tunnlar och ta dig över ett bubblande hav fyllt med olja!

Leta reda på smaragderna, befria djuren och krossa Robotnik en gång för alla!

Robotnik heeft inmiddels fabrieken, raffinaderijen en steden in handen. Hij controleert bijna alles — behalve de 7 Chaos Smaragden. Deze fantastische juwelen schijnen uitzonderlijke krachten te bezitten. Als Robotnik deze te pakken krijgt, kan hij de wereld zeker veroveren. En dat zou nooit goed zijn!

De Chaos Smaragden zijn op het eiland verstopt. Alleen een dappere held met stekelhaar kan ze eerder vinden dan Robotnik!

Help Sonic om de plannen van de gestoorde geleerde te dwarsbomen! Spin als een razende bal door de lucht. Grijp de Power Gympen en hol tot je duizelig wordt. Race over gevaarlijke snelwegen en schiet door tunnels. Blijf overeind en knal door een borrelende zee van olie!

Zoek de Smaragden, bevrijd de dieren en verpletter Robotnik voorgoed!

Robotnikillä on jo hallussaan kaikki tehtaat, jalostusiaitokset, ja kaupungit. Hänellä on kaikki mitä hän tarvitsee paitsi seitsemän Kaaoksen Smaragdia. Näillä jalokivillä kerrotaan olevan ihmeellisiä ominaisuuksia, ja niiden avulla Robotnik uskoo pystyvansä ottamaan koko maailman kuristusotteeseensa. On tietysti aivan selvä että kun hän on kerran otteen saanut, hän ei sitä aio koskaan hellittää!

Kaaoksen smaragdit ovat kätkössä jossain saarella. On vain yksi kovakarvainen kaveri joka on tarpeeksi vikkelä ehtiäkseen niiden luo ennen Robotnikkiä!

Auta Sonicia estämään hullun tiedemiehen kiero suunnitelma! Pyöri halki ilman kuin tykinkuula, sieppaa lentolenkkarit ja tee silmukoita kunnes sinua pyörryttää! Pyrähdä yli pikateiden, kiidä läpi tunnelien, ja tasapainolle tiesi yli kiehuvan öljymeren!

Etsi smaragdit, vapauta eläimet, ja murskaa Robotnik ikuisiksi ajoiksi!

Take Control!

1 D-Button:

- Chooses a 1 Player game, a 2 Player VS competition or Options from the Title screen.
- In 2 Player VS competition, highlights a box on the Zone screen (please see page 48).
- On the Options screen, chooses an option and changes its setting (please see page 22).
- Moves Sonic or Tails left and right. Hold the button LEFT or RIGHT to speed up. Press DOWN to spin while moving.

Spielsteuerung

1 Richtungstaste (Taste D):

- Drücken Sie diese Taste zur Wahl eines 1-Personen-Spiels, eines 2-Personen-Spiels, oder um das Optionsbild vom Titelbild aus abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste, um bei einem 2-Personen-Spiel ein Feld im Spielzonenbild zu markieren (siehe Seite 48).
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl einer Spieloption auf dem Optionsbild und zur Änderung der Spieleinstellungen (siehe Seite 22).
- Drücken Sie diese Taste, um Sonic oder Tails nach links oder rechts zu steuern. Drücken Sie die Taste zur Erhöhung der Geschwindigkeit anhaltend nach links oder rechts und zum Herumwirbeln während des Laufens nach unten.

Aux commandes!

1 Touche de direction (Touche D):

- Pour choisir une partie à 1 joueur, à deux joueurs ou des options sur l'écran-titre.
- Dans la compétition à 2 joueurs, pour souligner une case sur l'écran de zone (veuillez voir la page 48).
- Lorsque l'écran d'options est affiché, pour choisir une option et en modifier le réglage (veuillez voir la page 22).
- Pour déplacer Sonic ou Tails vers la gauche ou la droite. Tenir la touche LEFT ou RIGHT enfoncée pour accélérer. Appuyez sur DOWN pour tournoyer.

¡Tome el control!

1 Botón direccional (botón D).

- Elige el juego de 1 jugador, competición entre 2 jugadores, u opciones de la pantalla del título.
- En la competición entre 2 jugadores, resalta un cuadrilátero en la pantalla de zona (consulte la página 48).
- En la pantalla de opciones elige una opción y cambia su ajuste (consulte la página 22).
- Mueve a Sonic o Tails hacia la izquierda y la derecha. Mantenga el botón presionado hacia la izquierda o la derecha para aumentar la velocidad. Presiónelo hacia abajo para girar mientras se mueva.

Prendete il comando!

1 Tasto Direzionale (Tasto D)

- Sceglie il gioco a 1 giocatore, la competizione a 2 giocatori o le opzioni dallo schermo del titolo
- Nella competizione a 2 giocatori evidenzia un riquadro nello schermo di zona (vedete pagina 49).
- Sullo schermo delle opzioni sceglie un opzione e cambia la sua regolazione (vedete pagina 23).
- Sposta Sonic o Tails a sinistra e a destra. Tenete premuto il tasto a sinistra o a destra per andare più veloci. Premete in basso per roteare mentre vi muovete

Styr spelet!

1 Riktkulan (Styrkulan D):

- Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt när rubrikscenen visas, för att välja spel för en spelare 1 PLAYER GAME, tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS eller för att se valmöjligheterna
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att lysa upp en ruta på zonmenyn, efter val av tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS (läs vidare på sidan 49)
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja bland alternativen på valmenyn och för att ändra respektive alternativ (läs vidare på sidan 23).
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att få Sonic eller Tails att förflytta sig åt höger och vänster. Håll respektive sida nedtryckt för att få dem att förflytta sig snabbare. Vicka styrkulan D nedåt, samtidigt som de förflyttar sig, för att få dem att börja spinna

De Besturing!

1 Richting (R-Toets):

- Kiest op het Titelscherm het 1-Speler spel, het 2-Speler VS spel of de Opties.
- Verlicht de box op het Zone scherm in het 2-Speler VS spel (zie pagina 49)
- Kiest een optie en verandert de instelling ervan op het Optie scherm (zie pagina 23)
- Beweegt Sonic of "Tails" naar links of rechts. Blijf op LINKS of RECHTS drukken om sneller te lopen. Druk op OMLAAG om te spinnen als je rent

Ota ohjaimet käsiisi!

1 Suuntanäppäin (näppäin D):

- Valitsee otsikkoruudusta yksinpelin kahden pelaajan kilpapelin, tai vaihtoehdot
- Valitsee kahden pelaajan kilpapelin vyöhykkeen (sivu 49).
- Valitsee ja säätää vaihtoehdon vaihtoehdot (sivu 23)
- Liikuttaa Sonicia ja Tailsia oikealle ja vasemmalle. Kiihdytä vauhtia painamalla näppäintä oikealle tai vasemmalle ja alas samalla pyöräkses

2 Start Button:

- Starts a 1 Player game
- With 2 Player VS highlighted, goes to the Zone screen. Press again to start the game
- With Options highlighted, goes to the Options screen. Press again to start the game
- Pauses a game, and resumes a paused game.

3, ④, ⑤ Button A, B or C:

- On the Options screen, **Button A** changes a Sound Test setting, and **Button B** or **C** plays it
- Makes Sonic or "Tails" perform a spin jump

2 Starttaste:

- Drücken Sie diese Taste zum Starten eines 1-Personen-Spiels
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Spielzonenbilds nach der Wahl eines 2-Personen-Spiels. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste startet das Spiel.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Optionsbilds nach dem Markieren von "OPTIONS". Durch nochmaliges Drücken dieser Taste startet das Spiel.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen und noch einmal, um das Spiel fortzusetzen.

3, ④, ⑤ Taste A, B oder C:

- Bei angezeigtem Optionsbild ändert die **Taste A** die Einstellung der Klangbegleitung, und die **Taste B** oder **C** schaltet die Klangbegleitung ein
- Drücken Sie eine dieser Tasten, wenn Sonic oder Tails im Sprung eine Wirbelattacke starten soll.

2 Touche de départ (START):

- Pour commencer une partie à 1 joueur
- Lorsque la partie à deux joueurs a été choisie, cette touche permet d'aller à l'écran de zone. Appuyez de nouveau dessus pour commencer la partie
- Lorsque vous éclairez une option, elle permet d'aller à l'écran des options. Appuyez de nouveau pour commencer la partie
- Pour faire une pause et reprendre la partie après la pause

3, ④, ⑤ Touche A, B ou C:

- Lorsque l'écran d'options est affiché, appuyez sur la **touche A** pour changer de tonalité d'essai et la **touche B** ou **C** pour l'écouter
- Pour faire sauter et tournoyer Sonic ou Tails

2 Botón de inicio.

- Inicia el juego de 1 jugador
- Con 2 Player VS resaltado, pasa a la pantalla de zona. Para iniciar el juego, vuelva a presionarlo
- Con Options resaltado, pasa a la pantalla de opciones. Para iniciar el juego, vuelva a presionarlo
- Realiza un pausa en el juego y lo reanuda

3, ④, ⑤ Botón A, B o C:

- En la pantalla de opciones, el **botón A** cambia el ajuste de prueba de sonido, y el **botón B** o **C** inicia la reproducción
- Hace que Sonic o "Tails" realicen un salto con giro

2 Tasto di avvio (START):

- Avvia il gioco a 1 giocatore.
- Quando è evidenziato 2 Player VS. passa allo schermo di zona. Premete di nuovo per avviare il gioco.
- Quando è evidenziato Options passa allo schermo delle opzioni. Premete di nuovo per avviare il gioco.
- Mette il gioco in pausa e riavvia il gioco dopo la pausa.

3, 4, 5 Tasto A, B o C:

- Sullo schermo delle opzioni, il **tasto A** cambia la regolazione di Sound Test e il **tasto B o C** fa sentire il suono.
- Fa eseguire un salto roteante a Sonic o Tails.

2 Startknappen START:

- Tryck på startknappen START för att börja spelet för en spelare 1 PLAYER.
- Tryck på startknappen START för att gå till zonmenyn, efter att först ha lyst upp tävlingsspe för två spelare 2 PLAYER VS. Tryck en gång till för att börja spelet.
- Tryck på startknappen START för att gå till valmenyn, efter att först ha lyst upp valmöjligheterna. Tryck en gång till för att börja spelet.
- Tryck på startknappen START för att ta en paus i spelet. Tryck en gång till för att fortsätta spelet efter en paus.

3 , 4 , 5 Knappen A, B eller C:

- Tryck på **knappen A** för att välja bland ljudeffekterna på valmenyn, och på **knappen B** eller **C** för att lyssna till den valda ljudeffekten.
- Tryck på **knappen A, B** eller **C** för att få Sonic eller Tails att utföra ett spinnhopp.

2 Start Toets:

- Start het 1-Speler spel.
- Als "2 Player VS" gekozen is, ga je hiermee naar het Zone scherm. Druk nog een keer om het spel te starten.
- Gaat naar het Optie scherm als "Options" gekozen is. Druk nog een keer om het spel te starten.
- Pauzeert het spel. Druk nog een keer om verder te spelen.

3, 4, 5 Toets A, B of C:

- **Toets A** verandert op het Optie scherm het Sound Test nummer en met **Toets B** of **C** hoor je het geluid.
- Hiermee kunnen Sonic en "Tails" een spin sprong maken.

2 Aloitusnäppäin:

- Aloittaa yksinpelin.
- Tuo esille vyöhykeruudun jos kahden pelaajan kilpapelimuoto on valittu ja aloittaa pelin jälleen painettaessa.
- Kutsuu esille valintaruudun jos se on otsikkoruudussa valittu, ja aloittaa pelin jälleen painettaessa.
- Kytkee pelin tauolle ja aloittaa sen jälleen.

3, 4, 5 Näppäimet A, B ja C:

- **Näppäin A** muuttaa valintaruudussa äänikokeen asetuksen, ja **näppäin B** ta. **C** aloittaa soiton.
- Panee Sonicin tai Tailsin tekemään kierrehypyn.

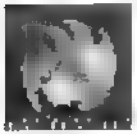
Super Stunts

SUPER SPIN ATTACK!

- Press the **D-Button** DOWN while moving to spin like wildfire and bump off enemies.
- Press **Button A, B** or **C** to jump while spinning and knock off badniks from below or bounce on them from above.

SUPER DASH ATTACK!

- Hold still, press the **D-Button** DOWN, and press **Button A, B** or **C** to rev up like a turbo engine.
- Keep pressing **Button A, B** or **C** repeatedly to rev up faster!
- Release the **D-Button** to dash off in a blaze of speed!



Super-Fähigkeiten

SUPER-WIRBELATTACKE!

- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach unten, während Sie wie ein Wirbelsturm rotieren und Feinde aus dem Weg stoßen.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** zum Springen, während Sie herumwirbeln und üble Typen weghauen oder auf ihnen herumhüpfen.

SUPER-BLITZATTACKE!

- Halten Sie still, drücken Sie die **Richtungstaste** nach unten und gleichzeitig die **Taste A, B** oder **C**, und drehen Sie auf wie ein Turbomotor.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** wiederholt, um die Geschwindigkeit noch weiter zu steigern!
- Geben Sie die **Richtungstaste** frei, um mit blitzartiger Geschwindigkeit wegzurasen!

Super aptitudes

SUPER ATTAQUE EN TORNADE!

- Appuyez sur DOWN de la **touche D** tout en déplaçant la tornade comme une boule de feu et renversez tous les ennemis.
- Appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour sauter en tournoyant et frapper les méchants par dessous ou pour rebondir dessus.

SUPER ATTAQUE ECLAIR!

- Ne bougez pas, appuyez sur DOWN de la **touche D**, puis sur la **touche A, B** ou **C** pour tourner comme un turbomoteur.
- Appuyez sur la **touche A, B** ou **C** à plusieurs reprises pour accélérer.
- Relâchez la **touche D** pour filer comme l'éclair.

Superacrobacias

¡ATAQUE CON SUPERGIRO!

- Presione el **botón D** hacia abajo mientras esté moviéndose para girar como un reguero de pólvora y derribar enemigos.
- Presione el **botón A, B,** o **C** para saltar mientras esté girando y golpee malvados desde abajo o rebote sobre ellos desde arriba.

¡ATAQUE CON SUPERLANZAMIENTO!

- Párese, presione el **botón D** hacia abajo, y presione el **botón A, B** o **C** para acelerar como un turbomotor.
- ¡Presione repetidamente el **botón A, B** o **C** para embalarse más!
- ¡Suelte el **botón D** para lanzarse en una llamarada de velocidad!

Supertecniche

SUPERATTACCO ROTEANTE

- Premete il **tasto D** in basso mentre vi muovete per roteare come una girandola e far rimbalzare i nemici
- Premete il **tasto A**, **B** o **C** per saltare mentre roteate e buttare giù i cattivi da sotto o saltargli addosso da sopra.

Super-specialtrick

SUPER-SPINNATTACK!

- Vicka **styrkulan D** nedåt under förflyttning, för att förgöra fiender genom att spinna som en löpeld
- Tryck på **knappen A, B** eller **C** för att utföra ett spinnhopp och slå till fienderna underifrån eller slå ner dem uppifrån

Super Stunts

SUPER SPIN AANVAL!

- Druk tijdens het lopen de **R-toets** OMLAAG om als een gek te gaan draaien en alle vijanden omver te stoten
- Druk tijdens het draaien op **Toets A**, **B** of **C** om te springen om de vijanden van onderen weg te stoten of van boven op ze te springen

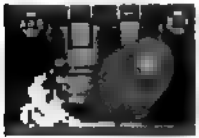
Taitotemppuja

PYÖRRESYÖKSY!

- Paina **suuntanäppäintä** alaspäin kolkataksesi vihollisia kieppumalla eteenpäin kuin myrskynpyörre
- Hyppää ja iske ylöpuolella olevilta vihollisilta ilalat alta tai pomppaa niiden päälle painamalla **A, B** tai **C näppäintä**

SUPERATTACCO A SCATTO

- State fermi, premete il **tasto D** in basso e premete il **tasto A, B** o **C** per iniziare a roteare come una turbina
- Premete ripetutamente il **tasto A, B** o **C** per roteare più rapidamente
- Rilasciate il **tasto D** per schizzare via in uno scatto di velocità



SUPER-RUSNINGSATTACK!

- Stanna upp, vicka **styrkulan D** nedåt och tryck på **knappen A, B** eller **C** för att varva upp likt en turbomotor
- Tryck ner **knappen A, B** eller **C** flera gånger efter varann för att varva upp fortare!
- Släpp upp **styrkulan D** för att rusa iväg i flygande fart!

SUPER SPRONG AANVAL!

- Blijf staan, druk de **R-toets** OMLAAG en druk op **Toets A, B** of **C** om als een turbo te gaan draaien.
- Blijf achter elkaar op **Toets A, B** of **C** drukken om nog sneller te gaan!
- Laat de **R-toets** los om als een gek te springen!

SYÖKSYHYÖKKÄYS!

- Pidä pysähdyksissä **suuntanäppäintä** painettuna, ja paina **A, B,** tai **C näppäintä** arkaaksesi pyöriä kuin turbomoottori.
- Lisää pyörimisnopeutta painamalla **A, B,** tai **C näppäintä** toistuvasti.
- Kun päästät **suuntanäppäimen** irti, singahdat liikkeelle kuin salama!

SUPER TWIST!

- In Metropolis Zone, hold the **D-Button** RIGHT or LEFT to twist the metal nut up or down the screw.

SUPER-DREHUNG!

- Drücken Sie die **Richtungstaste** anhaltend nach links oder rechts um in der Metropolszone die Metallmutter an der Schraube hoch- oder herunterzudrehen.

SUPER TOUR!

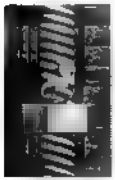
- Dans la zone de la métropole tenez RIGHT ou LEFT de la **touche D** pour dévisser ou visser le boulon métallique.

¡SUPERTORSIÓN!

- En la zona de la Metrópolis, mantenga presionado el **botón D** hacia la derecha o la izquierda para dar vueltas hacia arriba o hacia abajo a la tuerca metálica por el tornillo.

PINBALL ATTACK!

- In Casino Night Zone, press **Button A, B** or **C** to push down a spring. Press longer for more power.
- Release the button to spring away like a pinball!
- In the same Zone, press **Button A, B** or **C** to flip the levers.



FLIPPER-ATTACKE!

- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** in der Casino-Nachtzone, um die Feder zusammenzudrücken. Halten Sie die Taste gedrückt, um ihre Druckkraft zu steigern.
- Geben Sie die Taste frei, um sich mit Hilfe der Federkraft hochzukatapultieren wie eine Spielautomatenkugel!
- Drücken Sie in der gleichen Spielzone die **Taste A, B** oder **C** zum Umstellen der Hebel.

ATTAQUE AU FLIPPER

- Dans la zone de nuit du casino, appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour activer un ressort. Appuyez plus longtemps dessus pour augmenter la puissance du [redacted].
- Relâchez la touche pour être projeté comme une balle de flipper!
- Dans la même zone, appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour agir sur les leviers.

¡ATAQUE DE BOLA DE BILLAR!

- En la zona de la Noche en el Casino, presione el **botón A, B** o **C** para empujar hacia abajo un resorte. Presiónelo durante más tiempo para adquirir más potencia.
- Suelte el botón para saltar como un bola de billar!
- En la misma zona, presione el botón **A, B** o **C** para accionar las palancas.

SUPERGIRAVOLTA

- Nella zona della metropoli tenete premuto il **tasto D** a sinistra o a destra per far roteare il dado metallico in alto o in basso lungo la vite

SUPER-SNURR!

- Vicka **styrkulan D** åt höger eller vänster, och håll den nedtryckt, för att skruva metallmuttern uppåt eller nedåt, när du befinner dig i Metropoliszonen.

SUPER TWIST!

- Druk in de Metropolis Zone op LINKS of RECHTS op de **R-toets** om de metalen plaat langs de schroefdraad te laten draaien

KIERREVÄÄNTÖ!

- Paina kaupunkivyöhykkeessä **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle kääntääksesi metallimutteria ylös ja alaspäin

ATTACCO A FLIPPER

- Nella zona notturna del Casinò premete il **tasto A, B** o **C** per spingere in basso la molla Premete a lungo per una potenza maggiore
- Rilasciate il tasto per schizzare via come la pallina di un flipper!
- Nella stessa zona, premete il **tasto A, B** o **C** per muovere le leve del flipper

FLIPPERATTACK!

- Tryck på **knappen A, B** eller **C** för att, när du befinner dig i nattkasinozonen, trycka in och spänna en fjäder. Ju längre tid knappen hålls intryckt desto större blir den kraft som bildas
- Släpp upp knappen för att skjutas iväg likt en flipperkula!
- Använd samma zon **knappen A, B** eller **C** som flipperknappar

PINBALL AANVAL!

- Druk in de Casino Nacht Zone op **Toets A, B** of **C** om de veer omlaag te drukken. Blijf erop drukken voor meer kracht
- Laat de toets los om als een flipperbal weggeschoten te worden!
- Druk in dezelfde Zone op Toets **A, B** of **C** om de flippers te bedienen

FORTUNAHYÖKKÄYS!

- Virtaa jousi kasinoiltavyöhykkeessä painamalla **A, B** tai **C näppäintä**. Mitä kauemmin painat sitä enemmän jousi virittyy
- Kun päästät näppäimen irti, lähdet lentoon kuin tykinkuula!
- **Näppäimet A, B** ja **C** liikuttavat myös vipuja tässä vyöhykkeessä.

Getting Started

Choose a game on the Title screen.

- Press **Start** for a 1 Player game. Sonic and "Tails" will blast through 10 Zones, grabbing Rings and battling enemies. In this mode, Player 1 moves Sonic with Control Pad 1, and Player 2 can move "Tails" with Control Pad 2. (Please see pages 22 – 24 for Options information.)
- Press the **D-Button** DOWN once and press **Start** for a 2 Player VS competition. You and a friend race through 3 Zones on a split screen, and 1 Special Stage, to see who can win in the most categories. Player 1 moves Sonic through the Zone on the top half of the screen. Player 2 moves "Tails" through the same Zone on the bottom half. (Please see pages 22 – 24 for options information. Turn to pages 48 – 56 for a complete description of this mode.)

Vorbereitung

Wählen Sie den gewünschten Spielmodus auf dem Titelbild.

- Drücken Sie die **Starttaste** für eine 1-Personen-Spiel. Sonic und Tails brettern durch 10 Spielzonen, greifen sich Ringe und bekämpfen Feinde. In diesem Spielmodus steuert Spieler 1 Sonic über Steuerpult 1, während Tails von Spieler 2 über Steuerpult 2 gesteuert wird. (Siehe Seite 22 – 24 für Einzelheiten zu den Spieloptionen.)
- Drücken Sie zum Einstellen eines 2-Personen-Spiels die **Richtungstaste** einmal nach unten und anschließend die **Starttaste**. Hiernach können Sie und Ihr Mitspieler auf einem geteilten Spielbild durch drei Zonen und eine Sonderrunde rasen, um zu sehen, wer die meisten Kategorien gewinnt. Spieler 1 steuert Sonic in der oberen Bildschirmhälfte durch die Spielzone; Spieler 2 steuert Tails in der unteren Bildschirmhälfte durch die Spielzone. (Siehe Seite 22 – 24 für Einzelheiten zu den Spieloptionen. Die Seiten 48 – 56 enthalten eine umfassende Beschreibung dieses Spielmodus.)

Pour commencer

Choisissez une partie sur l'écran-titre.

- Appuyez sur **Start** pour une partie à 1 joueur. Sonic et "Tails" traversent à toute allure 10 zones, dénichent des bagues et battent leurs ennemis. Dans ce mode, le joueur 1 déplace Sonic par le bloc de commande 1 et le joueur 2 peut déplacer "Tails" par le bloc de commande 2. (Veuillez lire les pages 22 – 24 pour les informations concernant les options.)
- Appuyez une fois sur DOWN de la **touche D** et sur **Start** pour la compétition à 2 joueurs. Vous et un ami parcourez trois zones sur un écran divisé et une étape spéciale pour voir qui peut gagner dans la plupart des catégories. Le joueur 1 déplace Sonic dans la partie supérieure de l'écran. Le joueur 2 déplace "Tails" dans la même zone mais dans la partie inférieure de l'écran. (Veuillez voir les pages 22 – 24 pour les informations concernant les options. Passez aux pages 48 – 56 pour lire la description complète de ce mode.)

Preparativos

Elija un juego en la pantalla del título.

- Presione el **botón de inicio** para el juego de 1 jugador. Sonic y "Tails" atravesarán 10 zonas, tomando anillos y luchando contra enemigos. En este modo, el jugador 1 moverá a Sonic con el teclado de control 1 y el jugador 2 podrá mover a "Tails" con el teclado de control 2. (Con respecto a la información sobre las opciones, consulte las páginas 22 – 24.)
- Presione el **botón D** hacia abajo una vez y presione el **botón de inicio** para elegir la competición entre 2 jugadores. Usted y un amigo competirán a través de 3 zonas de una pantalla dividida, y 1 zona especial, para ver quién puede ganar en la mayor parte de las categorías. El jugador 1 moverá a Sonic a través de la zona en la mitad superior de la pantalla. El jugador 2 moverá a "Tails" a través de la misma zona en la mitad inferior de la pantalla. (Con respecto a la información sobre las opciones, consulte la páginas 22 – 24. Para las descripción completa de este modo, consulte las páginas 48 – 56.)

Per cominciare

Scegliete un gioco sullo schermo del titolo

- Premete **START** per il gioco a un giocatore. Sonic e Tails attraverseranno 10 zone raccogliendo gli Anelli e combattendo i nemici. In questo modo il giocatore 1 controlla Sonic con la pulsantiera di controllo 1 e il giocatore 2 può muovere Tails con la pulsantiera di controllo 2 (Vedete pagina 23 – 25 per informazioni sulle opzioni.)

- Premete il **tasto D** in basso una volta e premete **START** per la competizione a due giocatori. Voi e un amico correrete attraverso tre zone su uno schermo diviso in due. È una zona speciale per vedere chi riesce a vincere in più categorie. Il giocatore 1 controlla Sonic nelle zone sulla metà superiore dello schermo. Il giocatore 2 muove Tails attraverso le stesse zone nella metà inferiore dello schermo. (Vedete pagina 23 – 25 per informazioni sulle opzioni. Vedete pagina 49 – 57 per una descrizione dettagliata di questo modo.)

Börja spelet

Välj spelsätt när rubrikscenen visas.

- Tryck på startknappen **START** för att spela ett spel för en spelare. I PLAYER Sonic och Fracken kommer här att rusa genom 10 zoner plocka ringar och slåss mot fiender. I spel för en spelare styrs Sonic med hjälp av styrplattan 1. Vill ingare en spelare kan styra Fracken med hjälp av styrplattan 2. (Läs mer om andra alternativ på sidorna 23 – 25.)

- Vicka **styrkulan D** nedåt en gång och tryck sedan på **START** för att spela ett tävlingsspel för två spelare. 2 PLAYER VS. Du tävlar här mot en kamrat, på en spelplan som är avdelad på mitten genom tre zoner och en specialnivå. Spelet går ut på att vinna så många kategorier som möjligt. Spelare 1 styr Sonic genom zonen på den övre halvan av spelplanen och spelare 2 styr Fracken genom samma zon last på den nedre halvan. (Läs på sidorna 23 – 25 om andra alternativ och på sidorna 49 – 57 om hur tävlingsspelet går till.)

Het Spel Beginnen

Kies een spel op het Titelscherm.

- Druk op **Start** voor een 1-Speler spel. Sonic en "Tails" racen dan door 10 Zones om ringen te pakken en vijanden te verslaan. In dit spel bestuurt speler 1 Sonic met controller 1 en kan speler 2 "Tails" besturen met controller 2. (Kijk op pagina 23 – 25 voor informatie over de Opties.)

- Druk een keer op OMLAAG op de **R-toets** en dan op **Start** voor een 2-Spelers VS spel. Jij en een vriend racen dan elk op een half scherm door 3 Zones en 1 Speciaal. Gebied om te zien wie de meeste onderdelen kan winnen. Speler 1 bestuurt Sonic door de Zone op de bovenste helft van het scherm. Speler 2 bestuurt "Tails door dezelfde Zone op de onderste helft van het scherm. (Kijk op pagina 23 – 25 voor informatie over de Opties. Kijk ook op pagina 49 – 57 voor een volledige beschrijving van dit spel.)

Pelin aloitus

Valitse pelimuoto otsikkoruudussa.

- Aloita yksinpeli painamalla **aloitusnäppäintä START**. Sonic ja Tails myrskyävät läpi kymmenen pelivyöhykkeen, kahmien sormuksia ja taistellen vihollisia vastaan. Tässä muodossa pelaaja 1 hallitsee Sonicia ja pelaaja 2 (valinnan mukaan) Tailsia. (Sivut 23 – 25, Valintaruutu).

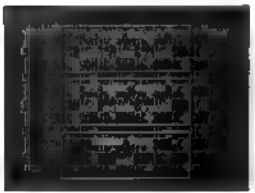
- Valitse kahden pelaajan kilpapeli painamalla ensin **suuntanäppäintä** kerran alaspäin ja sen jälkeen **aloitusnäppäintä**. Ruutu jakautuu pelin ajaksi kahtia, ja voit ystävästä kanssa rientää kolmen vyöhykkeen ja yhden erikoistason läpi kilpailien kumpi voittaa useammassa lajissa. Pelaaja 1 liikuttaa Sonicia kuvaruudun ylemmällä, ja pelaaja 2 vastaavasti Tailsia sen alemmalla puoliskolla. (Valinnoista enemmän sivuilla 23 – 25. Kilpapelistä kerrotaan sivuilla 49 – 57.)

The Options Screen

On the Title screen press the **D-Button** DOWN twice to see Options. Then press **Start** to go to the Options screen. Press the **D-Button** UP or DOWN to highlight an option box, and press it LEFT or RIGHT to change the setting.

OPTION 1:

You can choose Sonic and "Tails" Sonic alone or "Tails" alone. When you press **Start** with this option box highlighted, you'll begin a 1 Player game. If you choose Sonic and "Tails," a second player can control "Tails" with Control Pad 2.



Das Optionsbild

Drücken sie nach Erscheinen des Titelbilds zweimal die **Richtungstaste** zum Abrufen von "OPTIONS". Drücken Sie dann die **Starttaste** zum Abrufen des Optionsbilds. Markieren Sie durch Drücken der **Richtungstaste** nach oben oder unter ein Optionsfeld, und drücken Sie die Taste nach links oder rechts, um die Spieleinstellung zu änderen.

OPTION 1:

Hier können Sie entweder Sonic und Tails zusammen, nur Sonic oder nur Tails wählen. Wenn Sie nach dem Markieren dieses Optionsfelds die **Starttaste** drücken, beginnt ein 1-Personen-Spiel. Durch die Wahl von Sonic und Tails kann ein zweiter Spieler Tails über Steuerpult 2 steuern.

Ecran d'options

Lorsque l'écran-titre apparaît appuyez deux fois sur DOWN de la **touche D** pour voir les options. Appuyez ensuite sur **Start** pour passer à l'écran des options. Appuyez sur UP ou DOWN de la **touche D** pour éclairer une option, puis sur LEFT ou RIGHT pour changer de reglage.

OPTION 1.

Vous pouvez choisir Sonic et "Tails" ou uniquement Sonic ou "Tails". Si vous appuyez sur **Start** lorsque cette option est eclairée vous pouvez commencer une partie à un joueur. Si vous choisissez Sonic et "Tails" un second joueur peut contrôler "Tails" par le bloc de commande 2.

Pantalla de opciones

En la pantalla del título, presione el **botón D** hacia abajo dos veces para ver las opciones. Despues presione el **botón de inicio** para pasar a la pantalla de opciones. Presione el **botón D** hacia arriba o hacia abajo para resaltar un cuadrilátero de opción, y presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar el ajuste.

OPCIÓN 1:

Usted podrá elegir Sonic y "Tails" solamente Sonic, o solamente "Tails". Cuando presione el **botón de inicio** con este cuadrilátero de opción resaltado comenzará el juego de 1 jugador. Si ha elegido Sonic y "Tails" un segundo jugador podrá controlar "Tails" con el teclado de control 2.

Schermo delle opzioni

Sullo schermo del titolo premete il **tasto D** in basso due volte per vedere le opzioni. Quindi premete **START** per passare allo schermo delle opzioni. Premete il **tasto D** in alto o in basso per evidenziare un riquadro opzioni e premetelo a sinistra o a destra per cambiare la regolazione.

Valmenyn

Vicka **styrkulan D** nedåt två gånger när rubrikscenen syns, för att se valmöjligheterna. Tryck sedan på **START** för att gå till valmenyn. Vicka **styrkulan D** uppåt eller nedåt för att lysa upp en valruta och åt vänster eller höger för att välja bland alternativen i varje valruta.

Het Optie Scherm

Druk de **R-toets** twee keer OMLAAG op het Titelscherm bij "Options". Druk dan op **Start** om naar het Optie scherm te gaan. Druk op OMHOOG of OMLAAG op de **R-toets** om de optie aan te wijzen en druk op LINKS of RECHTS om de instelling te veranderen.

Valintaruutu

Paina otsikkoruudussa **suuntanäppäintä** alas kaksi kertaa nähdäksesi valinnat. Ota sitten valintaruutu esiin painamalla **aloitusnäppäintä**. Valitse valintakehys painamalla **suuntanäppäintä** ylös tai alas, ja muuta asetukset painamalla sitä oikealle tai vasemmalle.

OPZIONE 1:

Potete scegliere tra Sonic e Tails, solo Sonic o solo Tails. Quando premete **START** con questo riquadro opzioni evidenziato, inizia il gioco a 1 giocatore. Se scegliete Sonic e Tails, un secondo giocatore può controllare Tails con la pulsantiera di controllo 2.

VALRUTA 1:

Välj spel PLAYER SELECT med både Sonic och Tails SONIC AND TAILS, bara SONIC eller bara TAILS. När **START** trycks in med denna valruta upplyst, sätts spel för en spelare igång. Efter val av spel med både Sonic och Fracken, kan Fracken styras av en andra spelare med hjälp av styrplattan 2.

OPTIE 1.

Je kunt kiezen uit Sonic en 'Tails" Sonic alleen of 'Tails' alleen. Als je de box laat staan en op **Start** drukt begin je een 1-Speler spel. Als je kiest voor 'Sonic and Tails' kan speler 2 'Tails ' besturen met controller 2.

VALINTA 1:

Voit valita vain Sonicin, Sonicin ja Tailsin, tai pelkästään Tailsin. Kun painat **aloitusnäppäintä** tässä valintamuodossa, yksinpeli alkaa. Jos valitsit Sonicin ja Tailsin, pelaaja 2 voi hallita Tailsia.

OPTION 2:

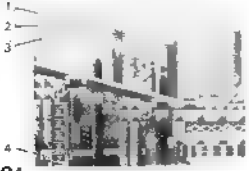
Choose All Kinds of Items, or the Teleporter item only, to be in the monitors in 2 Player VS games. When you press **Start** with this option box highlighted, you'll begin a 2 Player VS competition.

OPTION 3:

Listen to the game's music and sound effects. Press **Button A** for more settings (after pressing the **D-Button** LEFT or RIGHT). Press **Button B** or **C** to hear your selection. When you press **Start** with this option box highlighted, you'll return to the SEGA screen.

Race for the Rings!

1. Score
2. Timer
3. Rings
4. Lives



OPTION 2:

Wählen Sie alle Arten von Gegenständen oder nur den Teleporter-Gegenstand, um bei 2-Personen-Spielen im Bild zu sein. Wenn Sie nach dem Markieren dieses Optionsfelds die **Starttaste** drücken, beginnt ein 2-Personen-Spiel.

OPTION 3:

Hören Sie sich die Musikbegleitung und die Klangeffekte zum Spiel einmal probeweise an. Drücken Sie die **Taste A**, um weitere Einstellungen abzurufen (vorher die **Richtungstaste** nach links oder rechts drücken). Drücken Sie die **Taste B** oder **C** zum Abhören der gewählten Klangbegleitung. Wenn Sie nach dem Markieren dieses Optionsfelds die **Starttaste** drücken, kehren Sie zum SEGA-Bild zurück.

Greifen Sie sich die Ringe!

1. Punktestand
2. Zeitzähler
3. Ringe
4. Leben

OPTION 2:

Choisissez toutes sortes d'articles (ALL KINDS ITEMS) ou le téléporteur pour apparaître sur l'écran dans les parties à deux joueurs. Lorsque vous appuyez sur **Start** et que cette option est éclairée, vous commencez une partie à deux joueurs.

OPTION 3:

Ecoutez la musique et les effets sonores du jeu. Appuyez sur la **touche A** pour d'autres réglages (après avoir appuyé sur LEFT ou RIGHT de la **touche D**). Appuyez sur la **touche B** ou **C** pour écouter la musique choisie. Lorsque vous appuyez sur **Start** quand cette option est soulignée, vous revenez à l'écran SEGA.

Course aux bagues!

1. Score
2. Minuterie
3. Bagues
4. Vies

OPCIÓN 2:

Elija todos los tipos de ítemes, ítem teletransportador solamente para los monitores del juego entre 2 jugadores. Cuando presione el **botón de inicio** con este cuadrilátero de opción resaltado comenzará el juego de competición entre 2 jugadores.

OPCIÓN 3

Escuche la música y los efectos acústicos del juego. Presione el **botón A** para más ajustes (después de haber presionado el **botón D** hacia la izquierda o la derecha). Presione el **botón B** o **C** para escuchar su selección. Cuando presione el **botón de inicio** con este cuadrilátero de opción resaltado volverá a la pantalla SEGA.

¡Vaya tras los anillos!

1. Puntuación
2. Temporizador
3. Anillos
4. Vidas

OPZIONE 2.

Scegliete gli oggetti che si trovano nel monitor nei giochi di competizione a due giocatori: di tutti i generi (ALL KINDS ITEMS) o solo il teletrasportatore (TELEPORTER). Quando premete **START** con questo riquadro evidenziato, inizia il gioco di competizione a due giocatori.

OPZIONE 3:

Ascoltate la musica e gli effetti sonori del gioco. Premete il **tasto A** per selezionare altre regolazioni (dopo aver premuto il **tasto D** a sinistra o a destra). Premete il **tasto B** o **C** per sentire la musica selezionata. Quando premete **START** con questo riquadro evidenziato, ritornate allo schermo con il logo SEGA.

VALRUTA 2:

Välj vilka föremål VS MODE ITEMS som ska finnas innanför TV-apparaterna vid tävlingsspel för två spelare: alla slags föremål ALL KINDS ITEMS eller bara förflyttningsföremål TELEPORTATION ONLY. När **START** trycks in med denna valruta upplyst, sätts tävlingsspel för två spelare igång.

VALRUTA 3:

Lyssna till musiken och ljudeffekterna SOUND TEST som förekommer i spelet. Vicka först **styrkulan D** åt vänster eller höger, för att välja bland ytterligare alternativ, och tryck sedan på **knappen A**. Tryck på **knappen B** eller **C** för att lyssna till ditt val. När **START** trycks in med denna valruta upplyst, återgår skärmen till att visa Segas varumärke.

OPTIE 2.

Kies tussen "All Kinds of Items" (alle voorwerpen) of "Teleporter Only" (alleen Teleporter) voor in het 2-Spelers VS spel. Als deze box gekozen is en je druk op **Start** begin je een 2-Spelers VS spel.

OPTIE 3:

Luister hiermee naar de muziek en de geluidseffecten van het spel. Druk op **Toets A** voor andere instellingen (nadat je op LINKS of RECHTS op de **R-toets** gedrukt hebt). Druk op **Toets B** of **C** om je keuze te beluisteren. Als je op **Start** drukt als deze box gekozen is, ga je terug naar het SEGA scherm.

VALINTA 2:

Valitse kilpapeliä varten joko kaikki esineet (ALL KINDS of ITEMS, ta vain telesiirrto. Jos painat **aloitusnäppäintä** tässä valintamuodossa, kilpapeli alkaa.

VALINTA 3:

Kuuntele pelin musiikki- ja äänitehostevaihtoehdot. Siirry muihin säätöihin **näppäimellä A**, painettuasi ensin **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle. Kuuntele valintasi painamalla **näppäintä B** tai **C**. Jos painat **aloitusnäppäintä** tässä valintamuodossa, peli palaa SEGA näytölöön.

Non mancate gli anelli!

1. Punteggio
2. Tempo
3. Anelli
4. Vite

På jakt efter ringarna!

1. Antal poäng SCORE
2. Tid som gått TIME
3. Antal ringar RINGS
4. Antal återstående liv

Race voor de Ringen!

1. Score
2. Timer
3. Ringen
4. Levens

Sieppaa sormukset!

1. Pisteet
2. Ajastin
3. Sormukset
4. Henget

1. Increase your **Score** by freeing your friends from their robot forms. Use the Super Spin Attack whenever you can to bash into enemies.

2. You can take up to 10 minutes on the **Timer** to complete the Act. If you go over the time limit you'll lose 1 Life.

3. Enemies can't destroy you when you have **Rings**. "Tails" collects Rings, too, that are added to your total. You'll lose Rings if you get attacked or run into an enemy. The counter starts flashing when the number reaches zero. Then if you touch a badnik, you'll lose 1 Life (unless you're doing the Super Spin Attack). Keep grabbing Rings. You'll be protected as long as you have at least 1 Ring.

4. You start each game with 3 **Lives** to complete the Zones.

1. Erhöhen Sie Ihren **Punktestand**, indem Sie Ihre Freunde aus ihrem Roboterdasein befreien. Setzen Sie die Super Wirbelattacke ein, wann sich die Gelegenheit bietet, Feinde über den Haufen zu hauen.

2. Werfen Sie einen Blick auf den **Zeitzähler**. Sie haben 10 Minuten Zeit, Ihre Mission erfolgreich auszuführen. Bei Überschreiten dieser Zeitbegrenzung verlieren Sie eines Ihrer Leben.

3. Wenn Sie **Ringe** besitzen, können Feinde Ihnen nichts anhaben. Tails sammelt ebenfalls Ringe, die Ihrer Ring-Gesamtzahl hinzugezählt werden. Sie verlieren einen Ring, wenn Sie angegriffen werden oder unerwartet in einen Feind hineinrennen. Der Zeitzähler blinkt, wenn der Zählerstand Null erreicht hat. Wenn Sie hiernach eines der Robotermonster berühren, verlieren Sie 1 Leben (es sei denn, Sie holen zu einer Super-Wirbelattacke aus). Greifen sie sich soviele Ringe wie möglich! Solange Sie wenigstens einen Ring haben, sind Sie gegen Angriffe geschützt.

4. Sie starten jedes Spiel mit 3 **Leben**. Damit müssen Sie es durch die einzelnen Spielzonen schaffen.

1. Augmentez votre **score** en libérant vos amis des robots. Utilisez la super attaque en tornade tant que vous le pouvez pour frapper vos ennemis.

2. Regardez **la minuterie**, vous avez 10 minutes pour accomplir votre mission. Si vous dépassez ce temps, vous perdez une vie.

3. Les ennemis ne peuvent pas vous détruire si vous avez des **bagues**. "Tails" ramasse aussi les bagues, qui ajoutent des points à votre total. Vous perdez des bagues si vous êtes attaqué ou tombez sur l'ennemi. Le compteur se met à clignoter lorsqu'il atteint zéro. Si vous touchez alors un méchant vous perdrez une vie (à moins de passer à la super attaque en tornade). Ne manquez pas de denicher des bagues! Vous serez protégé tant que vous aurez au moins une bague.

4. Vous commencez chaque partie avec 3 **vies** pour traverser toutes les zones.

1. Aumente su **puntuación** liberando a sus amigos de su forma de robot. Utilice el ataque con supergiro siempre que pueda para golpear a sus enemigos.

2. Para completar el acto, el **temporizador** contará hasta 10 minutos. Si sobrepasa el límite, perderá 1 vida.

3. Los enemigos no podrán destruirle cuando usted posea **anillos**. "Tails" también recolecta anillos, que se añaden a su total. Usted perderá anillos si sufre un ataque o choca contra un enemigo. El contador comenzará a parpadear cuando el número llegue a cero. Después, si usted toca a un enemigo, perderá 1 vida (a menos que esté realizando un ataque con supergiro). ¡Continúe tomando anillos! Usted se encontrará protegido mientras posea 1 anillo por lo menos.

4. Usted iniciará cada juego con 3 **vidas** para finalizar las zonas.

I Aumentate il vostro **punteggio** liberando i vostri amici dal loro aspetto robotico. Usate il superattacco roteante ogni volta che potete per sbattere contro i nemici

2 Potete usare fino a 10 minuti di **tempo** per completare Atto Se superate il limite di tempo perdete una vita.

3 I nemici non possono distruggervi quando avete gli **anelli**. Anche Tails raccoglie degli anelli, che sono aggiunti al vostro totale Perdete degli anelli quando siete attaccati o vi imbattete in un nemico Il contatore inizia a lampeggiare quando il numero raggiunge zero. A questo punto se solo toccate un cattivo perdete una vita (a meno che non stiate eseguendo il superattacco roteante). Continuate a prendere anelli! Sarete protetti finlanto che avete almeno un anello

4 Iniziate ogni gioco con tre **vite** con cui completare le zone

I Vinn **poäng** genom att befria dina vänner från att vara robotar Använd super-spinnattacken till att slå till mot fiender

2 Du har 10 minuter på dig att slutföra en akt Du förlorar ett liv om **tiden** hinner gå ut.

3 Så länge du har **ringar** kan fienden inte förgöra dig. Fracken samlar också ringar vilka räknas in bland det totala antalet ringar Du förlorar ringar när du blir attackerad av eller springer på, en fiende Räkneverket RINGS som anger antalet ringar börjar blinka när antalet ringar tar slut Om du stöter ihop med en fiende i det läget så förlorar du ett liv såvida du inte utför en super-spinnattack. Fortsätt att plocka ringar! Så länge du har minst en ring, så är du skyddad.

4 Vid början av varje spel får du tre **liv på** dig att ta dig igenom zonerna

1 Verhoog je **Score** door jouw vriendjes uit hun robot-gedaante te bevrijden. Gebruik zoveel mogelijk de Super Spin Aanval om je vijanden te verslaan

2 Je krijgt 10 minuten op de **Timer** om de Act af te maken. Als je er langer over doet, verlies je 1 leven

3 Als je **Ringen** hebt, kunnen de vijanden jou niet verslaan. "Tails verzamelt ook ringen die bij jouw totaal komen. Als je geraakt wordt door een vijand, verlies je al je ringen. Als de teller op nul komt te staan, gaat hij knipperen. Als je dan geraakt wordt door een vijand, verlies je een leven (als je de Super Spin Aanval niet gebruikt). Blijf ringen pakken. Als je tenminste 1 ring hebt ben je beschermd

4 Je begint elk spel met 3 **levens** om de Zones af te maken

1 Ansaitse **pisteitä** vapauttamalla ystäväsi robottihahmoistaan. Muserra vihollisia milloin voit, käyttämällä Pyörresyöksyä.

2 Sinulla on kymmenen minuuttia **aikaa** pelata kukin taso loppuun. Jos aika loppuu kesken, menetät yhden hengen

3 Vihollisat eivät voi vahingoittaa sinua niin kauan kun sinulla on **sormuksia**. Myös Tails kerää niitä ja sen sormukset lasketaan omistamaasi kokonaissummaan Menetät sormuksia jos päällesi hyökätään tai törmäät viholliseen Laskin alkaa vilkkua jos yhtäkään ei ole enää jäljellä Jos kosket viholliseen omistamatta yhtäkään sormusta, menetät yhden hengen ellet ole suorittamassa pyörresyöksyä. Sieppaa kaikk sormukset jotka voit! Olet suojattu niin kauan kuin sinulla on yksikin hallussasi

4 Sinulla on kolme **henkeä** aloittaessasi pelin.

Super Items

Spin bash or bounce to break open monitors — any way you can — to get the Super Items inside.

1. **Power Sneakers** make you run like the wind!
2. **Super Rings** give you 10 Rings at once!
3. **One-Ups** give you 1 more Life. (You also earn an extra Life when you collect 100 Rings and 200 Rings.)
4. An **Invincible** protects you from attacking enemies, but only for a short time.
5. Each **Shield** protects you from damage 1 time only.

Super-Gegenstände

Brechen Sie die Kästen durch Wirbel- oder Springattacken auf, oder zertrümmern Sie sie einfach um an die darin enthaltenen Super-Gegenstände zu gelangen.

1. **Sprinterschuhe** lassen Sie rennen wie der Wind!
2. **Super-Ringe** geben Ihnen 10 Ringe auf einmal!
3. **1-UP** Verleiht Ihnen ein zusätzliches Leben. (Sie erhalten außerdem ein weiteres Leben, wenn Sie jeweils 100 Ringe und 200 Ringe ansammeln.)
4. Das **Unbesiegbarkeitssymbol** schutzt Sie vor feindlichen Angriffen, jedoch nur für kurze Zeit.
5. Jedes **Schutzschild** schutzt Sie einmal vor Verletzungen.

Super articles

Briser les écrans dans la mesure du possible en déclenchant une tornade en sautant ou bondissant, pour prendre les articles qu'ils contiennent.

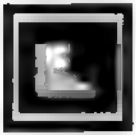
1. Les **tennis magiques** vous permettent de courir à la vitesse du vent!
2. Les **super bagues** vous font gagner 10 bagues d'un coup!
3. **Une de plus** (One-Up) vous donne une vie de plus. (Vous gagnez aussi une vie lorsque vous rassemblez 100 et 200 bagues.)
4. Un **invincible** vous empêche d'être attaqué par les ennemis, pendant un court instant.
5. Chaque **bouclier** vous protège d'un danger une seule fois.

Superítemes

Gire, derribe, o rebote para romper y abrir monitores en la forma que pueda, a fin de obtener los superítemes que se encuentran en su interior.

1. ¡Las **zapatillas de potencia** le permitirán correr como el viento!
2. ¡Los **superanillos** le darán 10 anillos a la vez!
3. **Una más** le ofrecerá una vida más. (Además, usted podrá obtener una vida extra cuando haya recolectado 100 anillos y 200 anillos.)
4. **Invencibilidad** le protegerá contra el ataque de enemigos, pero solamente durante un período corto.
5. Cada **escudo** le protegerá contra 1 ataque enemigo solamente.

1



2

3

Super oggetti

Roteate sfondate o rimbalzate per sfasciare i monitor e aprirli in qualsiasi modo, in modo da poter prendere i super oggetti all'interno

1 **Superscarpe** per correre come il vento!

2 **Supermelli** per ottenere 10 anelli in una volta!

3 **ONE-UP** per ottenere una vita in più. (Ottenete una vita in più anche quando raccogliete 100 anelli e 200 anelli.)

4 **Invincibilità** che vi protegge dai nemici che vi attaccano, ma solo per breve tempo

5 **Schermo**, ciascuno dei quali vi protegge dai danni una sola volta

Superföremål

Spinn, stå eller hoppa på TV-apparaterna, för att stå hål på dem och komma åt superföremålen därinne

1 **Raket-gympadojor**: får dig att springa med vindens fart!

2 **Superring**: ger dig tio ringar på en gång!

3 **Extraliv**: ger dig ett extra liv (du ges också ett extra liv när du har samlat ihop 100 eller 200 ringar).

4 **Oövervinnerlighet**: skyddar dig från anfallande fiender, men bara under en kort stund

5 **Sköld**: varje sköld skyddar dig en enda gång från att bli skadad

Super Voorwerpen

Spin, spring en beuk de boxen open. Als je ze open breekt, krijg je de Super Voorwerpen die erin zitten.

1 **Power Gympen** geven je extra snelheid!

2 **Super Ringen** geven je 10 ringen in één keer!

3 **1-Ups** geven je een extra leven (Je krijgt ook een extra leven als je 100 en 200 ringen verzameld.)

4 Een **Onkwetsbaar** beschermt je voor een tijdje tegen vijandelijke aanvallen.

5 Elk **Schild** beschermt je tegen 1 aanval.

Esineet

Särje aarrearkut pyörimällä tai juoksemalla niitä päin, tai hyppäämällä niiden päälle. Esineet toimivat seuraavasti:

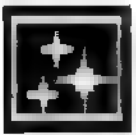
1 **Lentolenkkareilla** pystyt juoksemaan kuin tuuli!

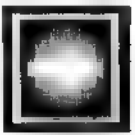
2 **Supersormus** antaa sinulle kymmenen sormusta!

3 **Lisäelämä** antaa sinulle yhden hengen lisää. Saat myös uuden hengen kerättyäsi 100 ja 200 sormusta.

4 **Voittamaton** puolustaa sinua hetken aikaa hyökkääviltä vihollisilta

5 **Kilpi** puolustaa sinua vain kerran.



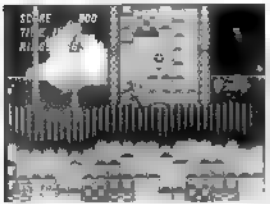


Star Posts

When you pass a Star Post, the Star wig-wags to save your position. Then, if you lose a Life, you'll start again at the last Star Post you touched, instead of at the beginning of the Act (You'll also keep your previous time, but not your previous Rings.)

Touch a Star Post when you have 50 Rings (or more), and you'll see a Star Circle spinning around the Star Post. If you jump into the Star Circle, you will go to the Special Stage.

Once you've been to the Special Stage, you can't get there again from the same Star Post. You'll have to collect 50 more Rings and touch another post. (Please turn to pages 42 – 44 to read more about the Special Stage).



Sternschilder

Wenn Sie an einem Sternschild vorbeikommen, wackelt das Sternschild, um Ihre Position zu sichern. Falls Sie hiernach ein Leben verlieren, beginnen Sie nicht wieder vom Anfang des jeweiligen Spielabschnitts, sondern von dem Sternschild, das Sie zuletzt berührt haben. (Ihr Zeitzählerstand bleibt ebenfalls unverändert, nicht jedoch die Anzahl Ihrer Ringe.)

Berühren Sie ein Sternschild, wenn Sie 50 Ringe (oder mehr) haben. Anschließend sehen Sie Sterne um das Sternschild kreisen. Wenn Sie in den Sternenkreis hineinspringen, werden Sie in die Sonderrunde versetzt.

Sobald Sie sich in der Sonderrunde befinden, können Sie nicht noch einmal vom gleich Sternschild aus dorthin gelangen. Stattdessen müssen Sie 50 weitere Ringe sammeln und ein anderes Sternschild berühren. (Weitere Einzelheiten zur Sonderrunde auf Seite 42 – 44.)

Panneau étoilé

Lorsque vous passez devant un panneau étoilé, il branle pour confirmer votre position. Si vous perdez une vie, vous recommencez au dernier panneau étoilé que vous avez touché, au lieu de commencer au début de l'acte. (Vous gardez aussi le même temps, mais perdez vos bagues.)

Touchez un panneau étoilé lorsque vous avez 50 bagues (ou plus), et vous verrez un cercle étoilé tournoyer autour du panneau. Si vous sautez dans le cercle étoilé, vous passez à l'étape spéciale.

Lorsque vous avez atteint l'étape spéciale, vous ne pouvez plus y parvenir par le même panneau étoilé. Vous devrez de nouveau rassembler au moins 50 bagues et toucher un autre panneau. (Allez aux pages 42 – 44 pour en savoir plus au sujet de l'étape spéciale.)

Postes de estrella

Cuando pase un poste de estrella, la estrella se agitará para registrar su posición. Después, si usted pierde una vida, comenzará de nuevo desde el último poste de estrella que haya tocado en vez de volver al comienzo del acto. (Usted también conservará su tiempo anterior, pero no los anillos que poseía.)

Toque un poste de estrella cuando posea 50 anillos (o más), y verá un círculo de estrellas girando alrededor del poste de estrella. Si salta dentro del círculo de estrellas, pasará a la etapa especial.

Una vez en la etapa especial, no podrá volver a ella desde el mismo poste de estrella. Usted tendrá que recolectar 50 anillos más y tocar otro poste. (Para más información sobre la etapa especial, consulte las páginas 42 – 44.)

Lampioni con stella

Quando oltrepassate un lampione con una stella, la stella ondeggia per memorizzare la vostra posizione. In questo modo anche se perdete una vita potete ricominciare dall'ultimo lampione stella che avete toccato invece che dall'inizio dell'Atto (Recuperate anche il tempo precedente, ma non gli anelli che avevate.)

Toccate un lampione stella se avete 50 anelli (o più) e vedrete un cerchio stella che gira intorno al lampione stella. Se saltate dentro il cerchio stella, potete andare nella zona speciale.

Una volta che siete andati nella zona speciale, non potete andarci di nuovo dallo stesso lampione stella. Dovete raccogliere altri 50 anelli e toccare un altro lampione. (Vedete pagina 43 – 45 per dettagli sulla zona speciale.)

Stjärnstolpar

Varje gång du passerar en stjärnstolpe, signalerar stolpen att du har klarat dig fram till denna plats. Om du sedan förlorar ett liv, så kommer du att få börja om från den stjärnstolpe du senast rörde vid istället för från början av akten (du får dessutom börja om med samma tid som du hade när du passerade stolpen, men ej med samma antal ringar).

En stjärncirkel syns snurra runt stjärnstolpen när du har 50 ringar eller fler och rör vid stolpen. Hoppa in i stjärncirkeln för att komma till specialnivån.

Det går inte att komma till specialnivån en gång till via samma stjärnstolpe. För att komma dit igen måste du samla ihop minst 50 ringar till, och sedan röra vid en annan stjärnstolpe (läs mer om specialnivån på sidorna 43 – 45).

Ster Posten

Als je bij een Ster Post komt, gaat de Ster draaien om jouw positie vast te zetten. Als je daarna een leven verliest, ga je verder bij de laatste Ster Post waar je geweest bent, in plaats van aan het begin van de Act. (Je krijgt ook je oude tijd terug, maar je ringen ben je kwijt.)

Als je bij een Ster Post komt en je hebt 50 (of meer) ringen, zie je een Ster Cirkel rond de Ster Post draaien. Als je in de Ster Cirkel springt, ga je naar een Speciaal Gebied.

Als je eenmaal in het Speciale Gebied bent geweest, kun je niet meer vanaf diezelfde Ster Post weer in dat Speciale Gebied komen. Je moet dan weer 50 of meer ringen verzamelen en een nieuwe Ster Post zoeken. (Kijk op pagina 43 – 45 voor meer informatie over de Speciale gebieden.)

Tähtipylväät

Ohittaessasi tähtipylvään, tähti heiluu ja säilöö muistiin saavuttamasi kohdan. Jos myöhemmin menetät henkesi, et joudu aloittamaan tasoa alusta, vaan palaat viimeksi koskemasi tähtipylvään kohdalle. Pelaika palautuu myös ennalleen, mutta sormukset eivät.

Jos kosket tähtipylvästä kerättyäsi enemmän kuin 50 sormusta, tähtiympyrä alkaa kieppua sen ympäri. Jos hyppäät ympyrään, siirryt erikoistasolle.

Kun olet kerran käynyt erikoistasolla et voi enää mennä sinne samaa tähtipylvästä käyttäen. Kerää 50 sormusta lisää, ja etsi uusi pylväs. (Erikoistasosta lisää sivuilla 43 – 45.)

Zones

At the end of every Zone, Dr. Robotnik attacks in a fantastic robot machine. Defeat him and free some of your friends from their Prison Egg.

1 DR. ROBOTNIK

Spielzonen

Am Ende jeder Spielzone greift Dr. Robotnik in einer verrückten Robotermaschine an. Besiegen Sie ihn, und befreien Sie einige Ihrer Freunde aus dem Gefängnis-Ei!

1 DR. ROBOTNIK

Zones

A la fin de chaque zone, le Dr. Robotnik passe à l'attaque avec sa fantastique machine-robot. Combattez-le et libérez quelques uns des vos amis de l'oeuf qui les emprisonne!

1 DR. ROBOTNIK

Zonas

Al final de cada zona, el Dr. Robotnik atacará con un robot fantástico. ¡Derrótelo y libere a algunos de sus amigos de su Huevo Prisión!

1 DR. ROBOTNIK

EMERALD HILL ZONE

Speed through this tropical bayside resort with palm trees, loop-de-loops and corkscrew speedways. Watch out for monkey-business!

2 BUZZER

3 MASHER

4 COCONUTS

1

SMARAGDBERGZONE

Eilen Sie durch diesen tropischen Ort an der Bucht, mit Palmen, Schlierenwegen und Korkenzieher-Schnellstraßen. Geben Sie gut auf sich Acht!

2 BRUMMER

3 BEISSER

4 KOKOSNÜSSE

2

ZONE DE LA COLLINE EMERAUDE

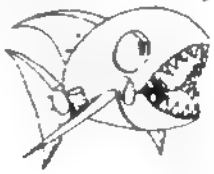
Traversez cette station balnéaire tropicale couverte de palmiers, de chemins tortueux et de voies rapides en tire-bouchon. Faites très attention!

2 BOURDON

3 MACHEUR

4 NOIX DE COCO

3



ZONA DE LA COLINA ESMERALDA

Avance a través de este centro playero tropical con palmeras, curvas, y carreteras en espiral. ¡Tenga cuidado con los monos!

2 BUZZER

3 MASHER

4 COCONUTS

4

Zone

Alla fine di ogni zona il dott Robotnik vi attacca in una fantastica macchina robot Sconfiggetelo e liberate alcuni dei vostri amici dall'Uovo Prigione!

1 DOTT ROBOTNIK

Zoner

I slutet av varje zon kommer Dr Robotnik att gå till attack en vidunderlig robotmaskin Besegra honom och befria några av dina vänner ur fängelseägget!

1 DR. ROBOTNIK

Zones

Aan het einde van elke Zone valt Dr Robotnik je aan in een fantastische robot machine Versla hem en bevrijd je vriendjes uit hun Gevangenis Eicel.

1 DR. ROBOTNIK

Vyöhykkeet

Jokaisen vyöhykeen lopussa tohtori Robotnik hyökkää kimppuusi kaameaan robottipukuun sonnistautuneena. Kukista hänet ja pelasta osa ystävistäsi vankilamunasta.

1 TOHTORI ROBOTNIK

ZONA COLLINA DEGLI SMERALDI

Attraversate questa regione tropicale in riva al mare con le sue palme circoli vizioso e autostrade a cavaluraccioli State attenti agli scherzi da scimmie!

2 RONZETTO

3 TRITAPESCE

4 NOCE-DI-COCCO

SMARAGDKULLENS ZON

Rusa igenom denna tropiska badort bestående av palmer loopar och slingriga motorleder Se upp för skojare!

2 SURRARE

3 MOSARE

4 KOKOSNÖT

SMARAGD HEUVEL ZONE

Race door deze tropische badplaats met palmbomen loopings en spiraalsnelwegen Kijk uit voor brutale apen!

2 BUZZER

3 MASHER

4 COCONUTS

SMARAGDIKUMPUVYÖHYKE

Kiidä halki tämän trooppisen poukaman palmuineen, silmukoineen ja kierteisine pikateineen. Älä jää syöttämään apinoita!

2 PÖR SILA

3 RAUTAKALA

4 PAHKINA

CHEMICAL PLANT ZONE

Flash through a high-tech maze built with pipes and ducts. Robotnik's flooded the factory with a pool of toxic liquid called "Mega Mack" that poisons Sonic in a few moments!

5 GRABBER

6 SPINY

AQUATIC RUIN ZONE

Roaming Romans infest a beautiful forest and sunken lake. Explore an intricate maze. If you're underwater, breathe the air bubbles to keep from drowning. A countdown begins when your oxygen's running out.

7 WHISP

8 GROUNDER

9 CHOP CHOP

CHEMIEWERKZONE

Rasen Sie durch einen High Tech-Irrgarten aus Rohren und Schächten. Robotnik hat die Fabrik mit der schädlichen Flüssigkeit "Mega-Mack" überschwemmt, die Sonic vorübergehend vergiftet.

5 GREIFER

6 SPINY

AQUA-RUINENZONE

Die alten Römer bewohnten einstmals diesen schönen Wald und versunkenen See. Erforschen Sie diesen verwirrenden Irrgarten. Atmen Sie die Luftblasen ein, wenn Sie sich unter Wasser befinden, um nicht zu versinken. Wenn Ihr Sauerstoffvorrat sich dem Ende nähert, beginnt eine Rückwärtszählung.

7 WESP

8 CHOP-CHOP

9 WÄLZER

ZONE D'USINE CHIMIQUE

Filez dans ce labyrinthe high-tech fait de tuyaux et de conduites. Les mechants du Dr Robotnik ont submergé l'usine avec un liquide toxique appelé "Mega Mack" qui peut empoisonner Sonic en quelques secondes.

5 RAMPEUR

6 ARAIGNEE

ZONE DE RUINES AQUATIQUES

Les romains pullulent dans cette magnifique forêt et ce lac submergés. Explorez le labyrinthe compliqué. Lorsque vous êtes sous l'eau, respirez les bulles d'air pour éviter de sombrer. Le compte à rebours se met en marche lorsque vous manquez d'oxygène.

7 GUEPE

8 CHOP CHOP

9 CHENILLE

ZONA DE LA PLANTA QUÍMICA

Atraviese un laberinto altamente tecnológico construido con tubos y conductos. ¡Robotnik ha inundado la fábrica con un líquido tóxico denominado "Mega Mack" que envenenará a Sonic en poco tiempo!

5 GRABBER

6 SPINY

ZONA DE RUINAS ACUÁTICAS

Romanos vagabundos infestan un hermoso bosque y un lago hundido. Explore un intrincado laberinto. Cuando esté bajo el agua, inhale las burbujas de aire para evitar ahogarse. Cuando su oxígeno se esté acabando, comenzará una cuenta atrás.

(7) WHISP

(8 GROUNDER

(9 CHOP CHOP

ZONA IMPIANTO CHIMICO

Sfrecciate attraverso questo labirinto ad alta tecnologia di tubazioni e condotti. Robotnik ha allagato la fabbrica con un lago di liquido tossico chiamato "Mega Mack", che può avvelenare Sonic in pochi istanti.

5) ARRAFFA

6) SPINOSO

ZONA ROVINE ACQUATICHE

Antichi Romani si aggirano nella magnifica foresta e nel lago sprofondato. Esplorate l'intricato labirinto. Se siete sottacqua respirate con le bolle d'aria per evitare di affogare. Inizia un conto alla rovescia quando il vostro ossigeno sta per finire.

7) VESPO

8) MACIULLATORE

9) TAGLIAPESCE

KEMIKALIEANLÄGGNINGENS ZON

Svinga dig genom en högteknologisk fabriksanläggning med ett invecklat system av rör och annat. Robotnik har översvämmat fabriken med megamack, ett flytande gift som förgiftar Sonic under en kortare stund!

5) ROFFARE

6 PIGG G

VATTENRUINZONEN

En vacker skog med en sjunken sjö härjas av omkringströvande romare. Utforska en invecklad labyrint. Andas in luftbubblorna när du hamnar under vattnet, för att inte drunkna. En nedräkning sätts igång när ditt syre börjar ta slut.

7) FLJGA

8 BOTTENLARV

9) TUGGTLGG

CHEMISCHE FABRIEK ZONE

Flits door dit super tech gebied met pijpen en bruggen. Robotnik heeft de fabriek met het chemische afval ' Mega Mack' vervuild en Sonic kan daar heel slecht tegen.

5, GRABBER

6` SPINY

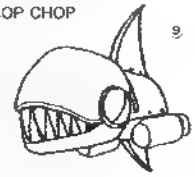
WATER RUINE ZONE

Rare Romeinen hebben dit schitterende bos met een verzonken meer bezet. Verken een ingewikkeld doolhof. Onder water moet je ademen in de luchtbellen om niet te verdrinken. Als je geen lucht meer hebt, begint het aftellen.

7' WHISP

8 GROUNDER

9 CHOP CHOP



KEMIKAALITEHDASVYÖHYKE

Vilahda huipputeknillisen putki- ja hormisokkelon läpi. Robotnik on vuodattanut koko tehtaan tulviteen "Megamac" nimistä myrkyllistä tökötiä, joka pystyy surmaamaan Sonicin muutamassa hetkessä!

6 SIEPPARI

6' PIIKK PAA

MERIRAUNIOVYÖHYKE

Kaunis metsä ja uponnut järvi kuhisee raivoisia Roomalaisia. Tutki tulkeaa sokkeloa, mutta varo ettet huku. Jos happesi alkaa loppua, ruutu kertoo paljonko aikaa sinulla on jäljellä. Hengitä ilmakuplissa.

7 SURISIJA

8) JYRSIJÄ

9 LEUKURI

CASINO NIGHT ZONE

Sparkling neon lights and glittering gold fill the Casino with razzmatazz! Play the machines with **Button A, B** or **C**. Flip the levers and push down the springs to send Sonic reeling like a bouncing blue pinball!

9 CRAWL

HILL TOP ZONE

Lava boils from volcanoes and earthquakes shake the ground! Spring for the Rings on teeter-totters and blast through underground tunnels and caverns.

11 REXON

12 SPIKER

CASINO-NACHTZONE

Flimmernde Neonlichter und glitzerndes Gold beleben die schillernde Welt des Nacht-Casinos! Spielen Sie durch Drücken der **Tasten A, B** und **C** an den Spielautomaten. Stellen Sie die Schalter um, und drücken Sie die Federn zusammen, um Sonic wie eine blaue Flipper-Kugel durch die Gegend schnellen zu lassen!

10 KRECHER

BERGSPITZENZONE

Lava brodelt von Vulkanen herunter, und Erdbeben erschüttern den Boden! Springen Sie auf Wippen, greifen Sie sich Ringe und rasen Sie durch unterirdische Tunnel und Höhlen.

1 REXON

2 SPIESSER

ZONE DE NUIT DU CASINO

Des néons lumineux sont éclairés et le casino brille de mille paillettes d'or! Jouez aux diverses machines en actionnant la **touche A, B** ou **C**. Actionnez les leviers et appuyez sur les ressorts pour éjecter Sonic comme une balle de flipper!

9 RAMPEUR

ZONE DU SOMMET DE LA COLLINE

De la lave coule des volcans et des tremblements de terre secouent la terre! Sautez sur les bascules pour prendre les bagues et filez à toute allure dans les tunnels et les grottes souterraines.

11 REXON

12 EMBROCHEUR

ZONA DE LA NOCHE EN EL CASINO

¡Centelleantes lámparas de neón y oro reluciente llenan el casino con un ambiente de gran alegría! Juegue en las máquinas con el **botón A, B** o **C**. ¡Accione las palancas y presione hacia abajo los resortes para enviar a Sonic dando vueltas como una bola de billar azul rebotando!

10 CRAWL

ZONA DE LA CIMA DE LA COLINA

¡La lava hirviente de volcanes y terremotos sacuden el suelo! Salte hacia los anillos en columpios y atraviese túneles y cavernas subterráneos.

1 REXON

2 SPIKER

ZONA NOTTURNA CASINÒ

Splendenti luci al neon e oro scintillante riempiono il Casinò di riflessi sfavillanti! Giocate con le macchine usando il **tasto A, B o C** Muovete le leve del flipper e spingete in basso le molle per inviare Sonic in orbita come una pallina blu dal flipper!

9 PALLAGRANCHIO

NATTKASINOZONEN

Glittrande neonljus och glänsande guld håller kasinot rullande! Spela på spelavtomaterna med hjälp av **knappen A, B** eller **C** Spela flipperspelet och spänn fjädrarna för att skjula iväg Sonic så att han rullar och studsar likt en blå flipperkula!

10 KRYP

CASINO NACHT ZONE

Het casino schittert door de felle neonlichten en hel fonkelende goud! Speel op de machines met de **Toetsen A, B** of **C** Beweeg de flippers en schiet Sonic als een flipperkast-balletje door dit gebied!

10 CRAWL

KASINOILTAVYÖHYKE

Vilkkuvat neonvalot ja välkkyvä kulta täyttävät kasinon hulisevan ilmapiirin Pelaa pelejä **näppäimillä A, B** ja **C** Liikuta vipuja ja lennätä Sonicia vieterien avulla kuin sinistä pelikuulaa!

9 KATKA

ZONA MONTECOLLE

La lava ribolle dai vulcani e terremoti scuotono la terra! Balzate per prendere gli anelli da cornicioni tremolanti e aprirevi la strada in gallerie e caverne sotterranee

11 TARTASERPE

12 SPUNTONE

BERGSTOPPSZONEN

Lava strömmar ur vulkaner, och marken skakar av jordbävningar Studsa upp från gungbräden för att fånga ringar och spräng dig genom underjordiska tunnlar och grottor

REXUS

12 SPIKARE

HEUVEL TOP ZONE

Lava spuit uit de vulkanen en aardbevingen schudden de grond Spring naar alle ringen en schiet door ondergrondse tunnels en grotten

11 REXON

12 SPIKER

HARJUNHUIPPUVYÖHYKE

Tulivuoret kiehuvat sulaa laavaa, ja maanjäristykset jyrisevät! Sieppaa sormuksia hypäten heilulaudoilla ja syöksy läpi luolien ja tunnelien maan uumenissa.

REKSONA

12 PORAHATTU

MYSTIC CAVE ZONE

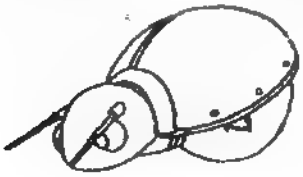
Robotnik's been digging for Chaos Emeralds in this eerie forest of flickering lights, glow-worms and stinging centipedes. Hang on to the ivy to discover escape routes.

3. FLASHER
4. CRAWLTON

OIL OCEAN ZONE

Robotnik's refineries are pumping at full steam. Crude oil has turned the ocean black! Can Sonic keep his footing on the slippery catwalks and bursting steam vents?

5. OCTUS
6. AQUIS



MYSTERIÖSE HÖHLENZONE

Robotnik hat in dem schaurigen Wald voller flackernder Lichter, Glühwürmchen und stechenden Tausendfüßern nach den Chaos-Smaragden gegraben. Halten Sie sich am Unterholz fest, um Fluchtwege zu entdecken.

3. BLITZER
4. KRAUCHER

ÖLOZEANZONE

Robotniks Ölraffinerien pumpen mit voller Betriebskapazität. Rohöl hat das Meerwasser in eine schwarze Jauche verwandelt! Kann Sonic auf den schlüpfrigen Laufplanken und fauchender Dampfschachten seine Balance halten?

5. AQUIS
6. OCTUS

ZONE DE LA GROTTE MYSTERIEUSE

Robotnik est en train de creuser pour trouver les émeraudes Chaos dans la forêt fantastique remplie de lumières scintillantes, de vers luisants et de mille-pattes piquants. Restez dans ce sous-bois pour découvrir des voies de secours.

3. ÉCLAIREUR
4. MILLE-PATTES

ZONE DE L'OCEAN DE PÉTROLE

Les raffineries de Robotnik déversent à plein débit du pétrole. L'océan est tout noir noir! Est-ce que Sonic peut garder son équilibre sur ces passerelles glissantes et au-dessus des évents bouillonnants?

5. OCTUS
6. AQUIS

ZONA DE LA CUEVA MÍSTICA

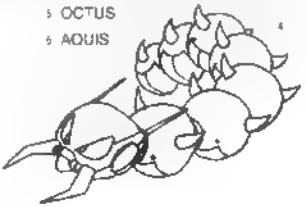
Robotnik ha estado excavando para buscar las Esmeraldas del Caos en este misterioso bosque de luces parpadeantes, gusanos de luz, y ciempiés urticantes.

3. FLASHER
4. CRAWLTON

ZONA DEL OCÉANO DE PETRÓLEO

Las refinerías de Robotnik están bombeando a plena potencia. ¡El petróleo ha ennegrecido el océano! ¿Podrá Sonic mantenerse en pie sobre las resbaladizas pasarelas y los respiraderos que arrojan vapor?

5. OCTUS
6. AQUIS



ZONA CAVA MISTICA

Robotnik ha scavato alla ricerca degli Smeraldi del Caos in questa strana foresta di luci intermittenti vermi luminosi e millepiedi velenosi. Attaccatevi all edera per scoprire una via di luga.

3) LUCCIOLO

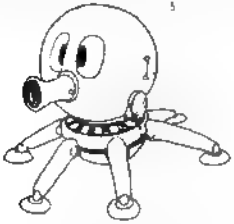
4 M LLESPINI

ZONA OCEANO D'OLIO

Le raffinerie di Robotnik stanno lavorando a pieno ritmo il petrolio ha annerito l'oceano! Riuscirà Sonic a mantenere l'equilibrio sui passaggi scivolosi e tra le fumarole in eruzione?

5 POLIBOT

6 IPPOCAMBOT



MYSTISKA GROTTANS ZON

Robotnik har grävt efter kaossmaragder i denna kusliga skog av flimrande ljus, lysmaskar och stickiga tusenfotingar. Håll fast vid murgrönan för att hitta flyktvägar

3) BLIXTRARE

14 KRÅLARE

OLJEHAVSZONEN

Robotniks oljeraffinaderier går för högtryck, och havet har färgats svart av råolja! Klarar Sonic att hålla balansen på de hala gångbryggorna och sönderfallande rökgångarna?

5 BLACKUS FISKUS

6 AKVARIS

MYSTERIEUZE GROT ZONE

In dit enge bos met knipperende lichtjes, vuurwormpjes en stekende duizendpoten is Dr. Robotnik op zoek geweest naar Chaos Smaragden. Grijp de klimplanten om te ontsnappen.

13) FLASHER

14 CRAWLTON

OLIE ZEE ZONE

Robotnik's raffinaderijen werken op volle toeren. Ruwe olie heeft de zee zwart gemaakt. Kan Sonic overeind blijven in de gladde gangen en tussen de spuitende geisers?

5 OCTUS

6 AQUITS

MYSTINEN LUOLAVYÖHYKE

Robotnik on kaivellut Kaaoksen Smaragdeja tässä himmeässä lepattavien valojen, kiillottamatojen ja luhaljalkaisten asuttamassa aavemaisessa korvessa. Tartu köynnöksiin etsiessäsi pakoteitä.

3 V KKUJA

14 SATASARVINEN

ÖLJYMERIVYÖHYKE

Robotnikin öljynjalostamot käyvät täyttä häkää, ja niistä tihkuva raakaöljy on muuttanut ympäröivän meren mustaksi. Pystyykö Sonic tasapainottelemaan tiensä yli liukkaiden rankkojen ja hökäävien höyryventtiilien ?

5 MUSTIS

6 PIIKK HEPO

METROPOLIS ZONE

Sonic's finally chased Robotnik to his own capital city. But he finds a fortress of iron and steel. Danger lurks in every spinning cylinder pounding piston and rolling gear. Hold the **D-Button** RIGHT or LEFT to wind the nut up and down the screws.

ASTERON

SLICER

SHELLCRAKER

SKY CHASE ZONE

Robotnik has escaped to the sky! Sonic's a wing-walker (and "Tails" is his pilot!) in a perilous battle above the clouds.

TURTLOIDS

NEBULA

BALKIRY

METROPOLIS

Sonic hat es geschafft! Robotnik bis in seine eigene Hauptstadt zu verfolgen. Doch er findet eine Festung aus Eisen und Stahl vor. Gefahren lauern in jedem rollierenden Zylinder, in jedem stampfenden Kolben und in jedem laufenden Getriebe. Drücken Sie die **Richtungstaste** anhaltend nach rechts oder links, um die Mutter an der Schraube auf und ab zu drehen.

ASTERON

MUSCHELKNACKER

SCHNAPPLER

HIMMELSZONE

Robotnik hat sich in die Lüfte auf und davon gemacht! Sonic ist ein Flügelläufer (und Tails ist sein Pilot) in einer gefährlichen Schlacht über den Wolken!

KRÖTER

NEBULA

BALKIRY

ZONE DE LA METROPOLE

Finalement Sonic chasse Robotnik de sa propre capitale. Mais il trouve une forteresse de fer et d'acier. Le danger est présent dans le moindre cylindre en action, dans les pistons martelant et les engrenages tournant. Tenez RIGHT ou LEFT de la **touche D** pour dévisser ou visser les boulons.

ASTERON

DEPECEUR

DECOQUILLEUR

ZONE DE CHASSE AERIENNE

Robotnik s'est échappé dans le ciel! Sonic est un avion (et "Tails" son pilote) en pleine bataille périlleuse au-dessus des nuages!

TORTOIDE

NEBULEUSE

BALKYRIE

ZONA DE LA METRÓPOLIS

Sonic ha dado finalmente con Robotnik en su propia capital. Pero encuentra un fuerte de hierro y acero. El peligro se encuentra en cada cilindro giratorio, pistón oscilante y engranaje rodante. Mantenga el **botón D** hacia la derecha o hacia la izquierda para hacer que la tuerca de vueltas hacia arriba o hacia abajo por el tornillo.

ASTERON

SLICER

SHELLCRAKER

ZONA DE CAZA AÉREA

¡Robotnik ha escapado por el aire! ¡Sonic es un vehículo alado (y 'Tails' es su piloto) en una peligrosa batalla sobre las nuves!

TURTLOIDS

NEBULA

BALKIRY

ZONA METROPOLI

Sonic è finalmente riuscito a ricacciare Robotnik nella sua capitale. Ma scopre una fortezza di ferro e acciaio. Il pericolo si annida in ogni cilindro rotante, pistone in moto o ingranaggio a lavoro. Tenete premuto il **tasto D** a destra o a sinistra per far salire o scendere il dado lungo le viti.

- ASTERON
- FORBICA
- GRANCHIO

ZONA CACCIA AEREA

Robotnik è scappato in cielo! Sonic parte in volo con Tails come copilota) in una pericolosa battaglia sopra le nuvole!

- TARTARUGOIDI
- NEBULA
- FALCOBOT

METROPOLISZONEN

Sonic har till slut lyckats förtränga Robotnik till dennes egen huvudstad. Men han finner en fästning byggd av järn och stål. Faror lurar i varenda spinnande cylinder, hamrande kolv och vartenda roterande kugghjul. Vicka **styrkulan D** åt höger eller vänster och håll den nedtryckt för att skruva muttern upp och ner längs skruvarna.

- STJÄRNUS
- SKARABÉ
- SKALKNÄRRE

LUFTJAKTZONEN

Robotnik har tagit sin tillflykt till himlen! Sonic förvandlar sig till ett flygplan (och Fracken är hans pilot!) en våghalsig strid ovanför molnen.

- SKÖLDPADDOTER
- NEBULOSA
- ROVFLYGARE

METROPOLIS ZONE

Sonic heeft Dr. Robotnik eindelijk teruggedreven naar zijn eigen stad. Maar dat is wel een fort van ijzer en steen. In elke draaiende cilinder beukende klep en rollende machine dreigt gevaar. Druk op LINKS of RECHTS op de **R-toets** om de schroefdraden heen en weer te draaien.

- ASTERON
- SLICER
- SHELLCRAKER

LUCHT RACE ZONE

Robotnik is de lucht in gevlogen! Sonic zweeft door de lucht (en Tails helpt hem) in deze gevaarlijke strijd boven de wolken!

- TURTLOIDS
- NEBULA
- BALKIRY

KAUPUNKIVYÖHYKE

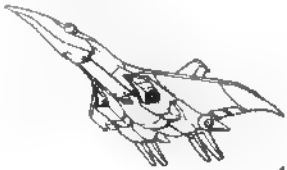
Sonic on vihdoin saartanut Robotnikin kaupunkiin, mutta se onkin oikea terästinnoitus. Jokainen sykkivä sylinteri, paukkuva mäntä ja pyörivä ratas uhkaa rusentaa sinut jos olet hetkenkin huolimaton. Paina **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle kiertääksesi mutteretta ylös ja alas.

- KYNSITÄHTI
- SILPOJA
- PANSSARPIHTI

PILVIVYÖHYKE

Robotnik on paennut pilviin. Sonic tanssii taivaalla, Tailsin toimiessa lentäjänä laisteluissa tarvaalla.

- KILTOKONNA
- POTKURIPALLO
- PELTIVARIS



WING FORTRESS ZONE

You've found Robotnik s secret stronghold – a flying battleship Could this be Sonic s final fight?

» CLUCKER

Special Stage

If you have 50 Rings when you touch a Star Post, you'll see a Star Circle spinning around the Star Post If you jump into the Star Circle you'll go to the Special Stage. This is your chance to collect a Chaos Emerald!

FLUGFESTUNGSZONE

Sie haben Robotniks geheime Festung aufgespürt – ein fliegendes Flaggschiff Ist dies Sonics letzter Kampf?

» GLUCKER

Sonderrunde

Wenn Sie bei Berühren eines Sternschilds 50 Ringe besitzen, sehen Sie Sterne um das Sternschild kreisen Wenn Sie in den Sternenkreis hineinspringen, werden Sie in die Sonderrunde versetzt Dies ist Ihre Chance sich einen Chaos-Smaragd zu holen!

ZONE DE LA FORTERESSE VOLANTE

Vous avez trouve la forteresse secrete de Robotnik — un vaisseau de combat volant. Est-ce que ce sera la bataille finale de Sonic?

» ROBOT POULE

Etape spéciale

Si vous avez 50 bagues lorsque vous touchez un panneau etoile vous verrez un cercle etoile tourner autour du panneau. Si vous sautez dans le cercle, vous passez à l etape speciale et vous aurez une chance de ramasser l émeraude Chaos!

ZONA DE LA FORTALEZA ALADA

Ha encontrado la fortaleza secreta de Robotnik, una nave voladora de batalla. ¿Será ésta la ultima pelea de Sonic?

» CLUCKER

Etapa especial

Si posee 50 anillos cuando toque un poste de estrella, verá un circulo de estrellas girando alrededor de poste. Si salta dentro del circulo de estrellas, pasará a la etapa especial. ¡Esta es su oportunidad de tomar una Esmeralda del Caos!

ZONA FORTEZZA ALATA

Avete trovato il covo segreto di Robotnik. Una corazzata volante. Che sia l'ultima battaglia di Sonic?

22. Galleoarmato

FLYGANDE BORGENS ZON

Du har funnit Robotniks hemliga fäste: det flygande slagskeppet. Kommer detta att bli Sonics sista strid?

23. Kluckare

VLIEGEND FORT ZONE

Je hebt Robotnik's geheime schuilplaats gevonden — een vliegend slagschip. Is dit Sonic's laatste gevecht?

23. CLUCKER

SIIPILINNAVYÖHYKE

Olet löytänyt Robotnikin salaisen linnakkeen — lentävän sotalaivan! Tuleeko tästä Sonicin viimeinen taistelu...?

23. KEKOKUKKO

Zona speciale

Se avete 50 anelli quando toccate un lampione stella: vedrete un cerchio stella che rotea intorno a lampione stella. Se saltate nel cerchio stella, potete andare nella zona speciale. Questa è la vostra occasione di recuperare uno Smeraldo del Caos!

Specialnivån

Om du har minst 50 ringar och rör vid en stjärnstolpe, så kommer du att se en stjärncirkel snurra runt stolpen. Hoppa in i stjärncirkeln för att komma till specialnivån. Här har du din chans att få tag på en kaossmaragd!

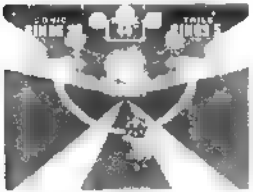
Speciaal Gebied

Als je 50 ringen hebt wanneer je bij een Ster Post komt, zie je een Ster Cirkel rond de Ster Post draaien. Spring in de Ster Cirkel om naar het Speciale gebied te gaan. Hier kun je een Chaos Smaragd vinden!

Erikoistasot

Jos kosket tähtipylvästä kerättyäsi 50 sormusta, tähtiympyrä alkaa kieppua sen ympäri. Jos hyppäät ympyrään siirryt erikoistasoon, ja sinulla on mahdollisuus hankkia Kaoksen Smaragdi!

- Watch the screen to see how many Rings you need to get
- Speed around the chute, picking up as many Rings as you can. Sidestep the Bombs or jump over them to stay in the race
- If you get the required number of Rings at each checkpoint, you can continue. Otherwise the Stage ends
- If you finish the Stage, you'll be rewarded with a magnificent Chaos Emerald
- When the Special Stage ends, you return to the Star Post in your original Zone, and you can resume the game



- Achten Sie auf die Bildschirmanzeigen, um zu sehen wieviele Ringe Sie sammeln müssen
- Jagen Sie die Rutschbahn hinunter, und greifen Sie sich dabei so viele Ringe wie möglich. Geben Sie den Bomben aus dem Weg oder springen Sie darüber hinweg, um im Rennen zu bleiben
- Wenn Sie es schaffen, jeden Kontrollpunkt mit der notwendigen Anzahl von Ringen zu passieren können Sie weiterspielen. Andernfalls endet die Runde
- Wenn Sie die Runde erfolgreich beenden, erhalten Sie einen wertvollen Chaos-Smaragd
- Wenn die Runde endet, kehren Sie zum Sternschild in der ursprünglichen Zone zurück und können das Spiel fortsetzen
- Regardez l'écran pour voir combien de bagues il vous faut
- Descendez les toboggans et ramassez autant de bagues que vous le pouvez. Evitez les bombes ou sautez au-dessus pour rester dans la course
- Si vous obtenez le nombre de bagues qu'il vous faut à chaque point de contrôle, vous pouvez continuer. Sinon, l'étape se termine
- Si vous terminez l'étape, vous recevez en récompense une magnifique bague Chaos
- Lorsque l'étape spéciale prend fin, vous retournez au panneau étoile de votre zone d'origine et pouvez poursuivre la partie
- Observe la pantalla para ver cuántos anillos necesita obtener
- Corra alrededor del conducto, tomando cuantos anillos pueda. Evite las bombas o salte sobre ellas para seguir su carrera
- Si obtiene el número requerido de anillos en cada punto de control podrá continuar. De lo contrario, la etapa finalizará
- ¡Si consigue terminar la etapa recibirá en premio una magnífica Esmeralda del Caos
- Cuando finalice la etapa especial volverá al poste de estrella de su zona original y podrá continuar el juego

- Guardate lo schermo per vedere quanti anelli dovete raccogliere.
- Correte intorno allo scivolo raccogliendo più anelli che potete. Scansate le bombe o saltatevi sopra per rimanere in gara.
- Se ottenete il numero di anelli necessario a ciascuna lappa potete continuare. Se no la zona finisce.
- Se completate la zona, vincete un magnifico Smeraldo del Caos.
- Quando finisce la zona speciale ritornate al lampione stella della zona originale e potete riprendere il gioco.

- Håll ett öga på skärmen för att se hur många ringar du behöver.
- Åk omkring i rutschbanan och plocka så många ringar du bara kan. Väja för bomberna, eller hoppa över dem, för att vara kvar spelet.
- Du får fortsätta så länge du har det antal ringar som krävs vid varje kontroll! I annat fall tar nivån slut.
- Om du lyckas klara av nivån, så belönas du med en praktfull kaossmaragd.
- Efter specialnivåns slut kommer du att återvända till stjärnstolpen i den zon du befann dig senast och fortsätta spelet därifrån.

- Kijk op het scherm om te zien hoeveel ringen je nog nodig hebt.
- Race over de glijbaan, pak zoveel ringen als je kunt. Ontwijk de bommen of spring er overheen om door te kunnen gaan.
- Als je voor het checkpoint het benodigde aantal ringen hebt, mag je doorgaan. Anders houdt het gebied op.
- Als je het gebied afmaakt, krijg je één van de fantastische Chaos Smaragden.
- Als je klaar bent in het Speciale Gebied, ga je terug naar de Ster Post in de normale Zone en kun je verder spelen.

- Tarkkaile ruutua nähdäksesi montako sormusta sinun täytyy hankkia.
- Liiku putkessa, poimien mahdollisimman monta sormusta. Kierrä pommit tai hyppää niiden yli pysyäksesi tasossa.
- Jos olet pominut kyllin monta sormusta kunkin tarkastusaseman kohdalla, voit jatkaa eteenpäin. Muuten taso on lopussa.
- Jos selviät läpi tason saat palkkioksi mahtavan Kaoksen Smaragdin.
- Erikoistason lopuksi palaat tähtipylvään jo ja voit jatkaa peliä.

Game Over

Sonic s quest ends when you squash Dr Robotnik for good! The game also ends any time you lose all your Lives You start each game with 3 Lives and you can find extra Lives in the monitors You also get a bonus Life when you gain 100 Rings and 200 Rings.

Spielende

Sonics Aufgabe ist erfüllt wenn er Dr Robotnik entgültig erledigt! Das Spiel endet ebenfalls wenn Sie alle Ihre Leben verlieren. Sie beginnen das Spiel mit 3 Leben und wenn Sie Glück haben finden Sie in den Kästen noch zusätzliche Leben Für jeweils 100 und 200 Ringe erhalten Sie darüber hinaus noch ein Bonus-Leben

Fin de partie

Le quête de Sonic prend fin lorsque Dr Robotnik est définitivement anéanti! La partie prend également fin chaque fois que vous perdez une vie Vous commencez la partie avec 3 vies et vous pouvez trouver des vies supplémentaires sur les écrans de moniteur Vous obtenez aussi une vie comme bon point lorsque vous gagnez 100 et 200 bagues.

Fin del juego

La búsqueda de Sonic finalizará cuando aplaste de una vez por todas al Dr Robotnik! E juego también finalizará cuando pierda todas sus vidas Usted comenzará cada juego con 3 vidas y podrá encontrar vidas extra en los monitores Usted también podrá obtener una vida de gratificación cuando obtenga 100 anillos y 200 anillos

Continue

You'll get a Continue every time you score 100,000 points Then when you lose your last Life the Continue screen will appear Press **Start** before the timer reaches 0 to resume the game from the point where it ended

Fortsetzung

Für jede 100 000 Punkte erhalten Sie eine Chance zur Fortsetzung des Spiels Hiernach, d h sobald Sie Ihr letztes Leben verloren haben erscheint das Fortsetzungsbild. Drücken Sie die **Starttaste**, bevor der Zeitzähler 0" erreicht um das Spiel an dem Punkt fortzusetzen, wo es abgebrochen wurde.

Poursuite

Vous pouvez poursuivre la partie chaque fois que vous atteignez 100 000 points Lorsque vous perdez votre dernière vie l'écran de poursuite apparaît Appuyez sur **Start** avant que la minuterie atteigne 0 pour reprendre la partie au point ou elle s est terminée

Continuación

Usted obtendrá una oportunidad de continuación cada vez que consiga 100 000 puntos. Después cuando pierda su última vida aparecerá la pantalla de continuación Presione el **botón de inicio** antes de que el temporizador llegue a 0 a fin de reanudar el juego desde el punto en el que finalizó

Fine del gioco

La ricerca di Sonic finisce quando distrugge il dott. Robotnik per sempre. Il gioco finisce anche quando perdete tutte le vite. In tale ogni gioco con tre vite e trovate delle vite extra nel monitor. Potete anche vincere una vita premio quando ottenete 100 anelli e 200 anelli

Spelet slut

Sonics jakt tar slut när han har krossat Dr. Robotnik en gång för alla! Spelet tar också slut om du någon gång förlorar alla dina liv. Du har tre liv när du börjar spelet och du kan hitta extraliv TV-apparater na. Du ges också ett bonusliv efter att ha samlat ihop 100 eller 200 ringar

Einde van het Spel

Sonic's opdracht is gelukt als hij Dr. Robotnik heeft verslagen! Het spel is ook afgelopen als je al je levens hebt verloren. Je begint het spel met drie levens en in de boxen kun je extra levens vinden. Je krijgt ook een extra leven als je 100 en 200 ringen hebt verzameld

Pelin loppu

Sonicin sotamatka loppuu kun olet lopullisesti rusentanut tohtori Robotnikin. Peli loppuu myös jos olet menettänyt kaikki henkesi. Sinulla on joka pelin alussa kolme henkeä, ja voit löytää lisää aarrearkuista. Saat myös lisähenkiä kerättyäsi 100 ja 200 kolikkoa

Continuazione

Ottenete una possibilità di continuare ogni volta che segnate 100.000 punti. Quando perdete l'ultima vita appare lo schermo di continuazione. Premete **START** prima che il conto alla rovescia raggiunga zero per riprendere il gioco da dove era finito

Fortsätt

Varje gång du lyckas få ihop 100 000 poäng belönas du med en fortsättningschans. Om du sedan förlorar ditt sista liv, så visas fortsättningsmenyn. Tryck på startknappen **START**, innan nedräkningen når noll, för att fortsätta spelet från det ställe där det tog slut

Doorgaan

Je krijgt een Continue voor elke 100 000 punten die je behaalt. Als je dan je laatste leven hebt verloren, zie je het Continue scherm. Druk op **Start** voordat de timer op 0 staat om verder te gaan op de plaats waar je gebleven was

Jatko

Saat 'Jatkon' aina kerättyäsi 100 000 pistettä. Jos sen jälkeen menetät viimeisen henkesi, jatkoruutu ilmestyy. Voit tällöin jatkaa peliä siitä kohdasta jossa kuolit painamalla **aloitusnäppäintä** ennen ajastimen nollautumista.

Scoring

Your score is added up at the end of each Act.

- Every robot enemy you smash is worth 100 points.
- Defeating Robotnik earns you 1,000 points.
- The Time Bonus rewards you for speed. The faster you clear the Act, the higher this score will be.
- The Ring Bonus rewards you for the number of Rings you have when the Act ends.

Punktebewertung

Am Ende eines Spiels werden Ihre Punkte zusammengezählt.

- Jeder Roboter, den Sie vernichten, ist 100 Punkte wert.
- Wenn Sie Robotnik besiegen, erhalten Sie 1 000 Punkte.
- Der Zeitbonus ist die Belohnung für Ihre Wahnsinnsgeschwindigkeit. Je schneller Sie eine Runde beenden, desto mehr Punkte erhalten Sie.
- Der Ringbonus belohnt Sie für die Anzahl an Ringen, die Sie am Ende der jeweiligen Runde besitzen.

Score

Vos points sont calculés à la fin de chaque acte.

- Chaque robot ennemi que vous écrasez vaut 100 points.
- Si vous tenez en échec Robotnik, vous gagnez 1 000 points.
- Des bons points de temps vous sont accordés pour vous récompenser de votre rapidité. Plus vous terminez rapidement un acte, plus vous améliorez votre score.
- Des bons points sous forme de bagues vous sont accordés en fonction du nombre de bagues que vous détenez à la fin d'un

Puntuación

Su puntuación se sumará al final de cada acto.

- Por cada robot enemigo que aplaste recibirá 100 puntos.
- Si derrota a Robotnik, obtendrá 1 000 puntos.
- Usted recibirá puntos de gratificación por tiempo. Cuanto más rápido termine un acto, mayor puntuación recibirá.
- Cuando finalice el acto, obtendrá puntos de gratificación por el número de anillos que posea.

2 Player VS Competitive

With 2 players, Sonic and "Tails" can race to win in the most categories in the all-new, fun and surprising 2 Player VS competition. In this game, Sonic and "Tails" compete to gather the most score points, Rings and Super Items, and to clear each Act in the fastest time.

2-Personen-Spiel

Bei 2 teilnehmenden Spielern geht es für Sonic und Tails darum, wer in diesem neuen und spannenden Wettkampfmodus für 2 Spieler die meisten Kategorien gewinnt. In diesem Spielmodus treten Sonic und Tails in einem Wettkampf um die meisten Punkte, Ringe und Super-Gegenstände und die schnellste Rundenzeit gegeneinander an.

Compétition pour deux joueurs

Avec deux joueurs, Sonic et "Tails" peuvent courir pour voir qui gagnera dans la plupart des catégories de cette nouvelle, surprenante et amusante compétition. Dans cette partie, Sonic et "Tails" sont concurrents et essaient de gagner le plus grand nombre de points, de bagues et de super articles. Ils essaient de terminer le plus vite possible chaque partie.

Competición entre 2 jugadores

Con 2 jugadores, Sonic y "Tails" podrán para ganar en la mayoría de las categorías en una competición completamente nueva, divertida, y sorprendente. En este juego, Sonic y "Tails" competirán para alcanzar la mayor puntuación, anillos y superítemes, y para terminar cada acto en el tiempo más corto posible.

Punteggio

Il punteggio viene sommato alla fine di ogni Atto.

- Ogni robot nemico distrutto vale 100 punti
- Una sconfitta di Robotnik vale 1 000 punti
- Il premio tempo ricompensa la velocità. Prima finite Atto, più punti ottenete
- Il premio anelli vi ricompensa per il numero di anelli che avete alla fine dell Atto

Poänggivning

Dina poäng summeras i slutet av varje akt

- Du får 100 poäng för varje robothjälte du förstör
- Du får 1 000 poäng om du besegrar Robotnik
- Tidsbonusen belönar dig för snabbhet Dessa poäng blir högre ju fortare du klarar av en akt
- Ringbonusen belönar dig efter det antal ringar du har när en akt tar slut

Scoren

Je krijgt punten aan het einde van elke Act

- Elke Robot vijand die je vernietigt, is 100 punten waard
- Als je Robotnik verslaat, krijg je 1 000 punten.
- Voor je snelheid krijg je een Tijd Bonus Hoe sneller je klaar bent met een Act, hoe meer punten je krijgt.
- Je krijgt aan het einde van elke Act extra punten voor de ringen die je hebt

Pisteet

Pisteesi lasketaan yhteen kunkin tason lopussa

- Saat 100 pistettä jokaisesta särkemästäsi robotista.
- Saat 1 000 pistettä Robotnikin kukistamisesta
- Saat aikapalkkion suorittamalla tason nopeasti. Mitä nopeampi olet sitä suuremman palkkion saat
- Saat sormuspalkkion sen mukaan montako sormusta sinulla on hallussasi

Competizione a due giocatori

Con due giocatori Sonic e Tails possono competere per vincere nel maggior numero di categorie in questo nuovo e divertente modo di gioco competitivo a due giocatori In questo gioco Sonic e Tails competono per ottenere il punteggio massimo, il maggior numero di anelli e super oggetti e per finire ciascun Atto nel tempo minore

Tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS

I detta nya, roliga och överraskande tävlingsspel för två spelare kan två deltagare Sonic och Fracken, tävla om att vinna flest antal kategorier Sonic och Fracken tävlar här om vem som kan samla flest poäng, flest ringar och flest antal superföremål, samt om vem som kan slutföra varje akt på kortast tid.

2-Spelers VS Spel

Bij 2 Spelers racen Sonic en "Tails" tegen elkaar om te zien wie de meeste onderdelen wint in het nieuwe 2-Player VS Competition spe Je strijd als Sonic en "Tails" om de meeste punten de meeste ringen de meeste Super Voorwerpen en wie de Act het sneiste afmaakt

Kahden pelaajan kilpapeli

Tässä pelimuodossa Sonic ja Tails voivat kilpailla toisiaan vastaan uudessa hauskassa ja yllättävässä kaksinkilvassa Sonic ja Tails kisaavat kumpi pystyy keräämään enemmän pisteitä, sormuksia ja esineitä, sekä kumpi pystyy läpäisemään kunkin tason nopeammin

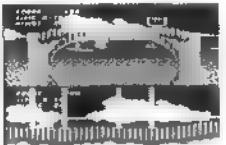
The game has 3 regular Zones (with 2 Acts each), and a Special Stage where Sonic and "Tails" race for the Rings.

TO BEGIN

1. Press the **D-Button** DOWN on the Title screen to choose "2 Player VS." Then press **Start**.
2. Use the **D-Button** to select 1 of the 3 Zones or the Special Stage on the next screen.
3. Press **Start** to begin. Good luck!

TO PLAY A REGULAR ZONE:

- Sonic and "Tails" race through the same Zone on a split screen. Sonic (Player 1) uses the top half, and "Tails" (Player 2) is on the bottom.



Das Spiel setzt sich aus drei normalen Spielzonen (mit jeweils 2 Runden) und einer Sonderrunde zusammen, in der Sonic und Tails nach Ringen um die Wette laufen.

SPIELSTART:

1. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach Erscheinen des Titelbilds nach unten, um ein 2-Personen-Spiel ("2 Player VS") zu wählen. Drücken Sie anschließend die [illegible]
2. Wählen Sie auf dem nächsten Wahlbild mit der **Richtungstaste** eine der drei Zonen oder die Sonderrunde.
3. Drücken Sie die **Starttaste**, und viel Glück!

SPIELEN IN NORMALEN ZONEN:

- Sonic und Tails eilen auf einem geteilten Spielbild durch die einzelnen Zonen. Sonic (Spieler 1) spielt in der oberen und Tails (Spieler 2) in der unteren [illegible]

Le jeu présente 3 zones ordinaires (de 2 actes chacune) et une étape spéciale ou Sonic et "Tails" recherchent les bagues.

POUR COMMENCER:

1. Appuyez sur DOWN de la **touche D** sur l'écran-titre pour choisir "2 Player VS". Appuyez ensuite sur **Start**.
2. Utilisez la **touche D** pour choisir une des 3 zones ou l'étape spéciale de l'écran suivant.
3. Appuyez sur **Start** pour commencer. Bonne chance!

ZONES ORDINAIRES:

- Sonic et "Tails" traversent la même zone sur un écran divisé. Sonic (joueur 1) utilise la moitié supérieure de l'écran, et "Tails" (joueur 2) se trouve en bas.

El juego posee 3 zonas normales (con 2 actos cada uno), y una etapa especial en la que Sonic y "Tails" competirán para obtener anillos.

PARA COMENZAR:

1. Presione el **botón D** hacia abajo en la pantalla del título para elegir "2 Player VS". Después presione el **botón de inicio**.
2. Utilice el **botón D** para seleccionar 1 de las 3 zonas o la etapa especial en la pantalla siguiente.
3. Para comenzar el juego, presione el **botón de inicio**. ¡Buena suerte!

PARA JUGAR EN UNA ZONA NORMAL:

- Sonic y "Tails" competirán en la misma zona en una pantalla dividida. Sonic (jugador 1) utilizará la mitad superior, y "Tails" (jugador 2) la inferior.

Il gioco ha tre zone normali (di due Atti ciascuna) e una zona speciale in cui Sonic e Tails competono per gli anelli

PER COMINCIARE:

1 Premete il **tasto D** in basso sullo schermo del titolo per scegliere "2 Player VS." Quindi premete **START**

2 Usate il **tasto D** per selezionare una delle tre zone o la zona speciale sullo schermo successivo.

3 Premete **START** per cominciare Buona fortuna!

Detta spel består av 3 vanliga zoner, med två akter varje zon och en specialnivå där Sonic och Fracken tar upp kampen om ringarna.

HUR SPELET SÄTTS IGÅNG:

1 Vicka **styrkulan D** nedåt när rubrikscenen syns för att välja tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS. Tryck på **START**

2 Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll för att välja en av de tre zonerna eller specialnivån på nästa meny

3 Tryck på startknappen **START** för att börja spelet Lycka till

Dit spel heeft 3 normale Zones (met elk twee Acts) en een Speciaal Gebied waar Sonic en "Tails" racen voor de ringen.

ZO BEGIN JE.

1 Druk op OMLAAG op de **R-toets** tot "2 Player VS" verlicht is en druk dan op **Start**

2 Kies op het volgende scherm met de **R-toets** voor 1 van de 3 Zones of het Speciale Gebied

3 Druk op **Start** om te beginnen Veel geluk!

Pelissä on kolme vyöhykettä joissa jokaisessa on kaksi tasoa, sekä erikoistaso jossa Sonic ja Tails kilpailevat sormuksista

ALOITA NÄIN:

1 Valitse otsikkoruudussa kahden pelaajan kilpapeli painamalla **suuntanäppäintä** kerran alas Paina sitten **aloitusnäppäintä**

2 Valitse **suuntanäppäimellä** yksi kolmesta vyöhykkeestä, tai erikoistaso

3 Paina jälleen **aloitusnäppäintä** Hyvää onnea

PER GIOCARE IN UNA ZONA NORMALE:

- Sonic e Tails corrono attraverso la stessa zona su uno schermo diviso in due. Sonic (giocatore 1) usa la metà superiore e Tails (giocatore 2) usa quella inferiore.

HUR SPEL I EN VANLIG ZON GÅR TILL:

- Sonic och Fracken tävlar samma zon, på ett spelfält som är avdelat på mitten. Sonic (spelare 1) tävlar på den övre halvan, och Fracken (spelare 2) på den nedre

ZO SPEEL JE IN EEN NORMALE ZONE:

- Sonic en "Tails" racen in een gedeeld scherm door dezelfde Zone. Sonic (Speler 1) gebruikt de bovenste helft en "Tails (Speler 2) gebruikt de onderste helft

KAKSINPELI TAVALLISISSA VYÖHYKKEISSÄ:

- Sonic ja Tails kilpaavat kilpaa läpi saman vyöhykkeen. Ruutu on jaettu kahtia niin että Sonic (pelaaja 1) käyttää ylempää, ja Tails (pelaaja 2) alempaa puoliskoa.

- Use all the same button controls and moves as for 1 Player games. Reach for the Rings!
- Break open the monitors for Super Items. You won't know what an item is until it pops out (unless you chose 'Teleportation Only' on the Options screen, please see pages 22 – 24)
- The Teleporter item is new! Find it, and Sonic and Tails will switch places in the Zone. Whoever is behind will now be ahead!
- The face you see on a One-Up item shows who gets it. For example, "Tails" can find a One Up for Sonic and Sonic will get the extra Life.
- When 1 player finishes a countdown starts, and the other player must try to finish within 60 seconds.

- Die Steuerung erfolgt über die gleichen Tasten und erzeugt die gleichen Bewegungen wie bei einem 1 Personen-Spiel. Greifen Sie nach den Ringen!
- Brechen Sie die Kästen auf, um nach Super-Gegenständen zu suchen. Man weiß nie, welcher Gegenstand in einem Kasten versteckt ist, bis er freigelegt wird (es sei denn, Sie haben auf dem Optionsbild "Teleportation Only" gewählt: siehe hierzu Seite 22 – 24).
- Der Teleportier-Gegenstand ist neu! Suchen Sie ihn, damit Sonic und Tails in der Zone ihre Plätze tauschen können. Der Spieler der vorher zurücklag, hat jetzt die Nase vorn!
- Das Gesicht, daß Sie auf einem 1-UP-Gegenstand sehen, zeigt wer diesen Gegenstand bekommt. Tails kann zum Beispiel einen 1-UP-Gegenstand für Sonic finden, so daß Sonic ein zusätzliches Leben erhält.
- Wenn einer der Spieler das Spiel beendet, beginnt eine Rückwärtszählung, und der andere Spieler muß versuchen, die jeweilige Runde innerhalb von 60 Sekunden zu beenden.

- Ce sont les mêmes commandes et les mêmes mouvements que dans les parties à un joueur. Prenez les bagues!
- Brisez les écrans de moniteur pour prendre les super articles. Vous ne savez pas quel article le moniteur cache avant de l'avoir fait exploser (à moins de choisir "Teleportation only" sur l'écran des options, veuillez voir les pages 22 – 24).
- Le téléporteur est nouveau! Trouvez-le pour que Sonic et 'Tails' échangent leur place dans la zone. Celui qui était en queue sera en tête!
- Le visage que vous voyez sur l'article 'One Up' indique la personne qui a gagné la vie. Par exemple, "Tails" peut trouver une vie supplémentaire pour Sonic et Sonic la recevra.
- Lorsqu'un joueur a terminé le compte à rebours démarre et l'autre joueur doit essayer de finir en l'espace de 60 secondes.

- Utilice los mismos botones y movimientos que el el Jego de 1 ¡gador. ¡Consiga anillos!
- Rompa y abra los monitores para tomar asuperíemes. Usted no sabrá qué ítem se encuentra en un monitor hasta que salga del mismo (a menos que elija ¡eletransportación solamente "Teleportarion Only" en la pantalla de opciones, consulte las páginas 22 – 24).
- El teletransportador es un nuevo ítem! Búsquelo, y SonIC y "Tails" intercambiarán su lugar en la zona. ¡El que se encuentre detrás, pasará a ser el de cabeza!
- La cara que vea en el ítem una más 'One-Up' indicará quién obtendrá la vida extra. Por ejemplo "Tails" puede encontrar una vida más para Sonic, y Sonic obtendrá una vida extra.
- Cuando finalice un ¡ugador se iniciará una cuenta atrás, y el otro deberá tratar de finalizar antes de 60 segundos.

- Usate gli stessi tasti e le stesse tecniche che per il gioco a 1 giocatore. Non mancate gli anelli

- Rompete i monitor per ottenere super oggetti. Non potete sapere di che oggetto si tratta fino a quando non salta fuori (a meno che abbiate scelto "Teleportation only" sullo schermo delle opzioni, vedete pagina 23 - 25).

- Il teletrasportatore è nuovo! Se lo trovate Sonic e Tails si scambiano di posto nelle zone. Chi era indietro si troverà davanti!

- La faccia visibile sull'oggetto ONE-UP indica a chi tocca. Per esempio Tails può trovare un ONE-UP per Sonic e Sonic otterrà a vita extra.

- Quando un giocatore finisce inizia un conto alla rovescia e l'altro giocatore deve riuscire a finire entro 60 secondi

- Använd styrkulan och knapparna på styrplattan på samma sätt som vid spel för en spelare. Grip efter ringarna!

- Slå hål på TV-apparaterna för att komma åt superföremålen. Du får inte veta vilket slags föremål TV-apparaten innehåller förrän det har ramlat ut (såvida inte bara förflyttningsföremål TELEPORTATION ONLY har valts på valmenyn. Vi hänvisar till sidan 23 - 25).

- Förflyttningsföremålet är ett nytt föremål! Hitta det för att åta Sonic och Fracken byta plats med varandra. Den som var på efterkälken kommer nu att ta täten!

- Det ansikte som syns på extraliv-föremålet visar vem som ges ett extra liv. Fracken kan t. ex. hitta ett extraliv med Sonics ansikte vilket ger Sonic ett extra liv.

- När den ena av spelarna har klarat av en zon startar en nedräkning, och den andra spelaren måste då försöka klara av zonen inom 60 sekunder.

- De toetsen van de controller werken hetzelfde als in het 1-Speler spel. Race voor de Ringen.

- Breek de boxen open voor de Super Voorwerpen. Je ziet pas welk voorwerp het is, als de box open is (behalve als je op het Optie scherm voor "Teleportation Only" hebt gekozen - zie pagina 23 - 25).

- Het Teleporter voorwerp is nieuw! Als je het vindt, wisselen Sonic en Tails van plaats in de Zone. Degene die achter lag, list nu voor!

- Het gezicht van het 1-Up voorwerp bepaalt wie dat extra leven krijgt. Tails kan bijvoorbeeld een Sonic 1-Up voorwerp vinden, waardoor Sonic een extra leven krijgt.

- Als de eerste speler klaar is, start het alfellen en heeft de andere speler 60 seconden om het gebied af te maken.

- Käytä näppäimiä samoin kuin yksinpelissä. Kerää sormuksia!

- Särje aarrearkut päästäksesi käsiin esineisiin. Et voi koskaan olla varma siitä, mitä arkku sisältää ennenkuin särjet sen (ellet ole valintaruudussa valinnut vaihtoehtoa vain telesiirto. Katso sivuja 23 - 25).

- Telesiirtoesine on uusi yllätys! Jos löydät sen, Sonic ja Tails vaihtavat paikkaa ruudulla. Ensimmäinen tulee siis viimeiseksi!

- Lisäelämän saajan kasvokuva on merkitty tähän esineeseen. Sonic voi löytää Tailsin, ja Tails Sonicin lisäelämän.

- Ensimmäisen pelaajan päästyä tason läpi ajastin käynnistyy ja toisen täytyy yrittää myös läpäistä se 60 sekunnin sisällä.

REGULAR ZONE SCORING:

You'll be scored in 5 categories. The player who wins 3 or more categories wins the race!

Here's how to win:

- Rack up a high **Score** by smashing enemies.
- Clear the **Zone** in the fastest Time.
- Finish the race with the most **Rings**.
- Grab the highest number of **Total Rings** during the race.
- Open the most **Item Boxes**.

PUNKTEBEWERTUNG FÜR NORMALE SPIELZONEN:

Ihre Punktebewertung erfolgt in 5 verschiedenen Kategorien. Der Spieler, der drei Kategorien gewinnt hat das Rennen gewonnen!

So gewinnen Sie das Spiel:

- Verdienen Sie sich eine hohe **Punktezahl**, indem Sie viele Feinde erledigen.
- Beenden Sie die jeweilige **Spielzone** so schnell wie möglich.
- Holen Sie sich die höchste **Ring-Gesamtzahl (TOTAL RINGS)** während des Rennens.
- Öffnen Sie die meisten **Gegenstandkästen**.

SCORE DES ZONES ORDINAIRES:

Vous êtes classé dans 5 catégories. Le joueur qui gagne au moins 3 catégories gagne la partie!

Voici comment gagner:

- En écrasant des ennemis pour atteindre un **score** élevé.
- En terminant la **zone** le plus rapidement possible.
- En finissant la course avec le plus de **bagues**.
- En trouvant le plus grand nombre de **bagues** en tout pendant la course.
- En ouvrant le plus d'**articles**.

PUNTUACIÓN EN UNA ZONA NORMAL:

Usted tendrá qu puntuar en 5 categorías. El jugador que gane 3 o más categorías ganará la carrera.

Forma de ganar:

- Obtenga una **puntuación** alta aplastando enemigos.
- Termine la **zona** en el menor tiempo posible.
- Finalice la competición con el mayor número posible de **anillos**.
- Obtenga el número más alto de **anillos totales** durante la competición.
- Abra el mayor número posible de **cuadriláteros de ítemes**.

PUNTEGGIO NELLE ZONE NORMALI:

Ottenete punti in cinque categorie Il giocatore che vince tre o piu categorie vince la gara

Ecco come vincere

- Ottenete un **punteggio (SCORE)** alto distruggendo i nemic
- Completate la zona nel **tempo (TIME)** piu ridotto.
- Finite la gara con il maggior numero di **anelli (RING)**
- Ottenete il maggior numero di **anelli totali (TOTAL RING)** durante la gara
- Aprite il maggior numero d **monitor con oggetti (ITEM BOX)**

POÄNGGIVNING VID SPEL I EN VANLIG ZON:

Poäng ges i fem olika kategorier Den spelare som vinner i minst tre av dessa kategorier tar hem spelet i zonen!

Hur du vinner

- **SCORE** förgör fiender för att samla många poäng
- **TIME** klara av zonen på snabbast tid
- **RING** avsluta zonen med flest antal ringar
- **TOTAL RING** samla flest anta, ringar sammanlagt hela zonen
- **ITEM BOX** slå hål på flest TV apparater

SCORE IN EEN NORMALE ZONE:

Je kunt op vijf onderdelen punten scoren. Degene die 3 of meer onderdelen wint wint de race!

Zo kun je winnen

- Haal een hoge **score** door vijanden te verslaan
- Maak de **Zone** als eerste af
- Zorg dat je aan het einde van de race de meeste **ringen** hebt
- Haa, tijdens de race het grootste totaal aantal **ringen**
- Open de meeste **Voorwerp Boxen**

TAVALLISTEN TASOJEN PISTELASKU:

Pisteitä on viidenlaisia. Pelaaja joka voittaa kolmessa tai useammassa lajissa voittaa kilpailun!

Voitat nain

- Hankkimalla korkeat **pisteet** murskaamalla vihollisia
- **Läpäisemällä vyöhykkeen** nopeammin kuin vastapelaaja
- Omistamalla enemmän **sormuksia** tason lopussa
- **Sieppaama la** enemmän sormuksia pelin aikana
- Avaamalla enemmän **aarrearkkuja**

TO PLAY A SPECIAL STAGE:

- See who can grab the most Rings while running through the chute.
- Each race has 3 stages (and 3 checkpoints) for you to score in.
- Watch out for Bombs! Run around them or jump to avoid them.
- The player with the most Rings wins.

SPIELEN EINER SONDERRUNDE:

- Versuchen Sie sich auf der Rutschbahn so viele Ringe wie möglich zu greifen.
- Jedes Rennen besteht aus drei Runden (und drei Kontrollpunkten) in denen Sie Punkte sammeln können.
- Achten Sie auf Bomben! Weichen Sie ihnen aus, oder springen Sie darüber hinweg.
- Der Spieler mit den meisten Ringen gewinnt!

ETAPE SPECIALE:

- Essayez de prendre le plus de bagues possible en descendant dans le toboggan.
- Chaque course à 3 étapes (et 3 points de contrôle) ou vous devez gagner des points.
- Attention aux bombes! Détournez-les ou sautez pour les éviter.
- Le joueur qui a gagné le plus de bagues l'emporte.

PARA JUGAR EN UNA ETAPA ESPECIAL:

- Vea quién puede tomar el mayor número de anillos mientras corra por el conducto.
- Cada carrerea posee 3 etapas (y 3 puntos de control) para puntuar.
- ¡Tenga cuidado con las bombas! Elúdalas o salte sobre ellas.
- ¡El jugador con más anillos será el ganador!

PER GIOCARE NELLA ZONA SPECIALE:

- Cercate di afferrare il maggior numero possibile di anelli mentre correte lungo lo scivolo.
- Ciascuna gara ha tre fasi (e tre tappe) in cui segnare dei punti
- State attenti alle bombe! Correteci intorno o saltate per evitarle
- Il giocatore con più anelli vince!

HUR SPEL PÅ EN SPECIALNIVÅ GÅR TILL:

- Se vem som lyckas fånga flest ringar på väg genom rutschbanan
- Varje spelomgång består av tre etapper (och tre kontrollstationer) att samla ringar på
- Se upp för bomber! Spring runt dem eller hoppa för att undvika dem
- Spelaren med flest ringar vinner!

ZO SPEEL JE IN EEN SPECIAAL GEBIED:

- Kijk wie de meeste ringen verzameit op de glijbaan
- Elke race heeft 3 gebieden (en 3 checkpoints) waar je punten kunt scoren
- Kijk uit voor de bommen! Ontwijk ze door er langs te rennen of er overheen te springen.
- De speler met de meeste ringen wint!

KILPAILU ERIKOISTASOSSA:

- K paile kumpi pystyy sieppaamaan enemmän sormuksia putkessa juostessaan.
- Kussakin kilpailussa on kolme jaksoa (ja kolme tarkastusasemaa) joissa kilpailla
- Varo pommeja! Väistä ne tai hyppää niiden yli
- Pelaaja jolla on enemmän sormuksia voittaa.

Sonic's Super Hints

- Grab every Ring you can!
- When you lose Rings, rush to grab them again (as long as it's safe!).
- Watch enemies to see how they move. Once you know what they do, you'll have a better chance of fighting or dodging them.
- Look for ways to get to impossible places. Jump on levers, hang from vines and use Sonic's Super Spin Attack to discover hidden routes and secret paths.
- Collect 50 Rings (or more) so you can get to the Special Stage when you pass a Star Post!
- In the Special Stage, don't move too fast or you may miss more Rings than you catch!

Sonics Super-Tips

- Greifen Sie sich jeden Ring, den Sie finden!
- Wenn Sie unterwegs Ringe verlieren, eilen Sie zurück und sammeln Sie sie auf (sofern Sie sich dadurch nicht in Gefahr begeben).
- Beobachten Sie Feinde, und studieren Sie ihre typischen Bewegungen. Wenn Sie erst einmal wissen, wie sie reagieren, haben Sie eine bessere Chance, sie zu erledigen oder ihnen zu entfliehen.
- Suchen Sie nach Wegen und Möglichkeiten, um unzugängliche Plätze zu erreichen. Springen Sie auf Hebel, Klettern Sie an Weinreben hoch, und setzen Sie Sonics Super-Wirbelattacke ein, um versteckte Wege und Durchgänge aufzuspüren.
- Sammeln Sie 50 Ringe (oder mehr), so daß Sie in die Sonderrunde gelangen, wenn Sie an einem Sternschild vorbeikommen.
- Rasen Sie in der Sonderrunde nicht zu schnell, sonst verpassen sie mehr Ringe als Sie einsammeln können.

Super conseils de Sonic

- Prenez toutes les bagues que vous pouvez!
- Lorsque vous perdez des bagues courez pour essayer de les reprendre (si ce n'est pas dangereux!).
- Observez vos ennemis pour voir comment ils se déplacent. Si vous savez ce qu'ils font, vous pourrez bien mieux les combattre et vous vous en sortirez mieux.
- Recherchez les chemins qui conduisent aux endroits inaccessibles. Sautez sur des leviers, accrochez-vous à la vigne vierge et utilisez la super tornade de Sonic pour découvrir des routes cachées et des voies secrètes.
- Rassemblez 50 bagues (ou plus) pour passer à l'étape spéciale lorsque vous passez devant un panneau étoile.
- Dans l'étape spéciale, ne vous déplacez pas trop vite car vous risquez de ne pas pouvoir prendre toutes les bagues.

Superconsejos de Sonic

- ¡Toma cuantos anillos puedas!
- Cuando pierda anillos, apresurese a tomarlos de nuevo (¡mientras sea seguro!).
- Observe cómo se mueven los enemigos. Una vez que sepa como lo hacen, tendrá más oportunidades de derrotarlos.
- Busque formas de llegar a lugares inaccesibles. Salte sobre palancas, cuélguese de enredaderas, y utilice el ataque con supergiro de Sonic para descubrir rutas escondidas y vías secretas.
- Recolecte 50 anillos (o más) a fin de poder pasar a la etapa especial cuando pase un poste de estrella.
- En la etapa especial, no se mueva con demasiada rapidez o perderá más anillos de los que consiga!

Super consigli di Sonic

- Prendete più anelli che potete!
- Quando perdete degli anelli correte a riprenderli (se non è pericoloso).
- Guardate nemici per vedere come si muovono. Una volta che sapete cosa fanno avete migliori possibilità di sconfiggerli o evitarli.
- Cercate un modo di raggiungere posti impossibili. Saltate sulle leve appendetevi alle liane e usate superattacco roteante per scoprire percorsi segreti e sentieri nascosti.
- Raccogliete 50 anelli (o più) in modo da poter andare nella zona speciale quando toccate un lampione stella.
- Nella zona speciale non vi muovete troppo velocemente o potreste perdere più anelli di quanti ne prendete!

Sonics supertips

- Roffa åt dig alla ringar du kommer åt!
- Om du förlorar ringar, så skynda dig att fånga nya (bara det är säkert!).
- Håll ett öga på dina fiender för att se hur de rör sig. Du har en större chans att besegra eller undvika dem, när du känner till deras beteende.
- Försök hitta vägar till omöjliga platser. Hoppa på stänger, häng i klängväxler och använd Sonics super-spinnattack till att upptäcka gömda vägar och hemliga stigar.
- Samla ihop 50 ringar eller fler så att du kan ta dig till specialnivån när du passerar en stjärnstolpe.
- Rör dig inte för snabbt på specialnivån. Då kanske du missar fler ringar än du lyckas fånga!

Sonic's Super Tips

- Pak elke ring die je kunt pakken!
- Als je je ringen verliest, moet je snel weer nieuwe pakken (als dat veilig is!).
- Kijk goed hoe de vijanden bewegen. Als je weet wat ze doen kun je ze makkelijker ontwijken of verslaan.
- Zoek naar manieren om op onmogelijke plaatsen te komen. Spring op flippers, hang aan klimplanten en gebruik Sonic's Super Spin Aanval om verborgen wegen en geheime paden te ontdekken.
- Verzamel 50 (of meer) ringen zodat je bij een Ster Post naar een Speciaal gebied kunt gaan.
- Beweeg je in een Speciaal Gebied niet te snel, zodat je geen ringen mist!

Sonicin supervihjeitä

- Sieppaa kaikki sormukset jotka pystyt ottamaan.
- Jos pudotat sormuksia, nimnä keräämään ne takaisin (jos pystyt tekemään sen vaarattä).
- Katso kuinka viholliset liikkuvat. Kun tiedät miten ne tekevät, sinulla on parempi mahdollisuus lastella niitä vastaan tai väistää ne.
- Mieti kuinka voit päästä mahdottomilla tuntuville paikoille. Hyppää vipujen päälle, riipu köynnöksistä ja käytä Pyörresyöksyä löytääksesi kätketyt tiet ja polut.
- Kerää vähintään 50 sormusta päästäksesi erikoistasolle tähtipylvään ohittaessasi.
- Älä liiku liian nopeasti erikoistasossa, koska muuten et ehkä pysty keräämään puoliakaan sormuksista.

- In 2 Player VS competition, concentrate on your own screen (and not your friend's). Even if you get teleported back a ways in the Zone, you can still win by collecting the most Rings and Super Items.
- Bash into lots of enemies for a high Score.
- Race through the Acts as fast as you can for a high Time Bonus.
- Collect loads of Rings for a high Ring Bonus.
- You can only fight Robotnik with the Super Spin Attack. Keep Sonic safe by dodging away when Robotnik attacks.
- Free your friends from the Prison Egg by jumping on top of it.

- Konzentrieren Sie sich bei 2-Personen-Spielen auf Ihre eigene Bildhälfte (nicht auf Ihres Mitspielers). Selbst wenn Sie in eine Zone zurückteleportiert werden, können Sie das Spiel immer noch gewinnen, indem Sie die meisten Ringe und Super-Gegenstände sammeln.
- Hauen Sie möglichst viele Feinde über den Haufen, um einen hohen Punktestand zu erzielen.
- Rasen Sie so schnell wie möglich durch die einzelnen Runden, um einen hohen Zeitbonus zu gewinnen.
- Sammeln Sie massenhaft Ringe, um einen hohen Ringbonus zu gewinnen.
- Robotnik können sie nur mit der Super-Wirbelattacke bekämpfen. Achten Sie darauf, daß sich Sonic schnell genug duckt und blitzartig ausweicht, wenn Robotnik angreift.
- Befreien Sie Ihre Freunde aus dem Gefängnis-Ei, indem Sie auf das Ei springen.

- Dans la compétition à 2 joueurs, concentrez-vous sur votre propre écran (et non pas sur celui de votre ami). Si vous êtes téléporté dans une zone loin en arrière vous pouvez tout de même gagner en rassemblant le plus de bagues et de super articles possible.
- Frappez un tas d'ennemis pour atteindre un score élevé.
- Traversez les actes à toute allure pour gagner des bons points de temps.
- Rassemblez un tas de bagues pour obtenir un bon point de bagues.
- Vous ne pouvez anéantir Robotnik que par la super tornade. Faites en sorte que Sonic évite les attaques de Robotnik et reste hors d'atteinte.
- Délivrez vos amis de l'Oeuf-prison en sautant dessus.

- En la competición entre 2 jugadores, concéntrese en su propia pantalla (no en la del contrario). Aunque se vea teletransportado hacia atrás en la zona, todavía podrá ganar recolectando la mayor parte de anillos y superitemas.
- Golpee muchos enemigos para obtener una puntuación alta.
- Atraviese los actos lo más rápidamente posible para obtener puntos de gratificación por tiempo.
- Recolecte muchos anillos para obtener puntos de gratificación por anillos.
- Usted solamente podrá pelear contra Robotnik empleando el ataque con supergiro. Mantenga a Sonic a salvo esquivando los ataques de Robotnik.
- Libere a sus amigos del Huevo Prisión saltando hasta su parte superior.

- Nella competizione a due giocatori concentratevi sul vostro schermo (e non quello del vostro amico!). Anche se venite teletrasportato indietro nella zona, potete ancora vincere raccogliendo il maggior numero di oggetti e di anelli.
- Distruggete molti nemici per alzare il vostro punteggio.
- Completate gli Atti prima che potete per ottenere numerosi punti premio per il tempo.
- Raccogliete tanti anelli per ottenere numerosi punti premio per gli anelli.
- Potete combattere Robotnik solo con il superattacco roteante. Tenete al sicuro Sonic facendolo scansare quando Robotnik attacca.
- Liberate i vostri amici dall'Uovo Prigione saltandoci sopra.

- Koncentrera dig på din egen del av spelplanen, och inte på din medspelares, när du spelar ett tävlingsspel för två spelare. Även om du blir förflyttad till början av zonen, så har du chans att vinna genom att samla flest ringar och superföremål.
- Knocka många fiender för att få höga poäng.
- Ta dig igenom akten så fort du kan, för att få en bra tidsbonus.
- Samla massor med ringar för att få en bra ringbonus.
- Dr. Robotnik kan bara bekämpas med en super-spinnattack. Skydda Sonic genom att undvika Robotniks attacker.
- Hoppa på fängelseägget, för att befria dina vänner därifrån.

- Bij het 2-Spelers VS spel moet je op je eigen gedeelte kijken (en niet naar dat van je vriend). Zelfs als je met de Teleporter helemaal teruggezet wordt, kun je nog winnen door de meeste ringen en meeste Super Voorwerpen te pakken.
- Versla veel vijanden om een hoge score te halen.
- Race zo snel je kunt door de Acts om een hoge Tijd Bonus te halen.
- Pak zoveel mogelijk ringen voor een hoge Ring Bonus.
- Je kunt Robotnik alleen met de Super Spin Aanval aanvallen. Red Sonic door Robotnik's aanvallen te ontwijken.
- Bevrijd je vrienden uit de Gevangenis Eieren door er bovenop te springen.

- Keskity omaan ruudunpuoliskoosi pelatessasi kahden pelaajan kilpapeliä. Voit voittaa keräämällä enemmän sormuksia ja esineitä, vaikka paikat välillä vaihtuisivatkin.
- Kerää pisteitä kolkkaamalla mahdollisimman monta vihollista.
- Riennä läpi tasojen mahdollisimman nopeasti, saadaksesi suuren aikapalkkion.
- Kerää kasoittain sormuksia ansaitaksesi mahtavan sormuspalkkion.
- Voit käyttää ainoastaan Pyörresyöksyä taistellessasi Robotnikkia vastaan. Suojele Sonicia väistämällä Robotnikin vastahyökkäykset.
- Vapauta ystäväsi vankilamunasta hyppäämällä sen päälle!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

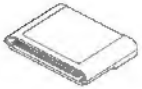
Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettfasken.

Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildrötet eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospelen op grootbeeld projectie-televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

① Älä upota veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä altista kasettia koville iskuille!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai väännä!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä altista tinnerille, bensiinille, tms.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se likaantuu, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla rievulla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.

Pidä aina taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioita käytettäessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruututurisilla projektiotelevisioilla.

④

⑤

⑥

⑦

672-0944-50
©SEGA